マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol. 10

ALL ABOUT 餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

オール・アバウト・餓狼伝説3ー遙かなる闘いー



Sクラスの一冊

『餓狼3』トリプルインタビュー
①開発チーム②サウンドチーム③生駒治美

対CPU戦／対戦プレイ徹底攻略

全キャラクター・オフィシャル・ストーリー

怒濤の304ページ

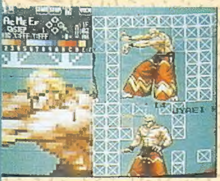
この本でしか読めないデータや情報が満載!!

STUDIO BENT STUFF

スタジオベントスタッフ・編

ALL ABOUT FATAL FURY 3 ROAD TO THE FINAL VICTORY CONTENTS

編集：スタジオベントスタッフ（山下 章/山中直樹/大出綾太/仲みゆき/中村京子）
制作スタッフ：小石朋仁（技表，連続技担当），板場利光（対戦担当），石井弘一（CPU戦担当），安部理一郎（対戦アンディ，ボブ，ギース担当），開田清隆（対戦フランコ，舞，ホンフゥ，秦兄弟担当），EXCHANGER（対戦双角，山崎担当），宮崎良太（CPU戦協力），日向野友紀（CPU戦協力），香理来子（Impression担当），西部雅子，Hiro，井上高志，曳地哲司（編集協力）
採譜：ひっし～，STUDIO・F，野平賢一，中野一起
デザイン：鈴木雅彦（Graph House），㈱オリジナル・エージェンシー，藪ふく子，ロゴス
写植：JC²
印刷：奥村印刷㈱
製本：堅省堂
協力：㈱SNK，サイトロン＆アート㈱，㈱キョーワインターナショナル，㈱リコモーション，㈱青二プロダクション，㈱アーツビジョン，コング桑田，㈲賢プロダクション，T.T.B.，劇団21世紀FOX（順不同）
SPECIAL THANKS：㈱SNK『餓狼伝説3』開発チーム，㈱SNKサウンド・チーム，㈱SNK広報課御一同，生駒治美，COYANKEE
制作：マイコンBASICマガジン編集部





マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT 餓狼伝説3
1995年8月25日発行　定価1,480円（本体1,437円）

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電話　(03)3445-6111
振替　東京00150-3-51961

ALL ABOUT 餓狼伝説3®

ROAD TO THE FINAL VICTORY

オール・アバウト・餓狼伝説3ー遙かなる闘いー



最強の格闘家のみ手にすることができるという「秦の秘伝書」。
紀元前，秦の始皇帝が活躍していた時代に3本に別れて記されたこの秘伝書は，
すべてを集めたときに，真の効力を発揮する。
いつの時代も腕に覚えのある格闘家が，これを手に入れんと，争いをくり返してきた。
現在，その秘伝書の1本がサウスタウンにあるという。
運命に吸い寄せられるがごとく，屈強の者たちが秘伝書のもとに集まってきた——。

The STORY of 餓狼伝説3

すとーりー・おぶ・がろうでんせつ3

使用キャラやクリア条件によって，展開がさまざまに変化する『餓狼3』だが，ここではテリーで完全クリアした場合のストーリーを紹介しよう。

オープニング

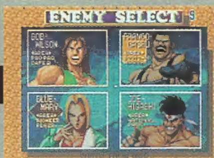
いま再び，屈強の男たちがサウスタウンに集結しようとしていた。「数奇な宿命に導かれ，狼は再びこの街へ……伝説は終わらない……餓狼伝説3，遥かなる闘い」とナレーションが入る。



スタート～山崎との出会い



▲まずは使用するキャラクターを選ぶ



▲はじめに誰と闘うかも，この4人の中から選択できるのだ



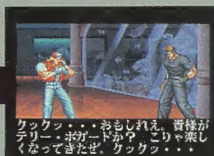
▲最初の4人を倒すと，「ACCIDENT」の文字が表示され……



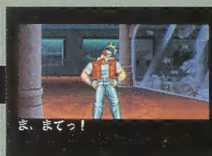
▲謎の男・山崎が行く手に立ちはだかる



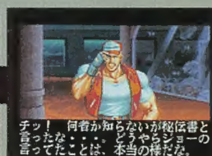
▲この闘いに勝つか負けるかでエンディングに影響するぞ



▲負けたというのに，山崎は不敵な笑みを浮かべる



▲山崎が画面外へと去り，1人とり残されるテリー



▲このあとも，物語は秘伝書を中心に進んでいく

宿命の対決



▲ビリー・カーン をしたがえて，ギースの登場だ



▲テリー，アンディ，ジョーでギースを倒すと，こんな背景に



▲燃えさかるギースタワー。そこへチンが救出にやってきた



▲このあとのマップ移動は，ヘリに乗ったまま行なうのだ

山崎との再戦



▲再び出会った山崎。ここで決着をつけるしかないぜ！



▲しかし山崎は，以前よりはるかにパワーアップしている



▲なんとか倒せた。が，これですべてが解決したわけではない



▲このときにある条件（→P.136）を満たしていると……



▲この画面になる。条件を満たしていないと，バッドエンドに



▲不思議な力により，空間がゆがみはじめた



▲テリーはデルタパークのエリアに吸い込まれてしまう

決戦！秦兄弟



◀暗闇でテリーがアセっていると……



▲姿を現した秦　崇秀（弟）。非常に手強い相手だ



▲弟を倒して，この画面が表示されたなら，第一関門クリア



▲さらに条件が満たされていれば，この画面のあとに……



▲秦・兄との最後の決戦がはじまる。死力を尽くして闘え！

エンディング

















餓狼3㊙情報局

情報局長である。超情報局（→P.222）の出張版であるこのコーナーでは，本作品に収録されている数多くの隠しコマンドを一挙に紹介する。なお，各項目の右には，それが実行可能な機種に丸印をつけたおいた。注目せよ。

潜在能力を使えるようにするには…？

アーケード版	○
ネオジオ・カートリッジ版	○
ネオジオCD版	○

超必殺技の強化版「潜在能力」を使うには，右の手順で，体力ゲージの下にあるキャラ名を白から黄緑色（＝スーパーモード）にしておく必要がある。

スーパーモードで，体力が少なくなった（ゲージが赤く点滅した）とき，特定の状況下で，特定のコマンドを入力すると潜在能力が発動する。ただし，潜在能力は超必殺技とちがい，１ラウンドにつき１回しか使用できない。

なお，超必殺技のコマンドを入力したときに1024分の１の確率で，潜在能力が偶発することもあるぞ。

①１ラウンド目の開始時にABCDボタンを押しっぱなしにする
（CD版はACDボタン）
②その状態で「GO！」の文字がでたときにスタート・ボタンを押す



▲厳密には，この画面よりも少し前にスタート・ボタンを押してもＯＫ



▲潜在能力の大半は，特定の状況下でしか使用できない。くわしくは技表のページを

山崎&秦兄弟をプレイヤーが使う

アーケード版	×
ネオジオ・カートリッジ版	○
ネオジオCD版	○

アーケード版では，対CPU戦のボスとして登場した山崎と秦兄弟が，家庭用では対2P戦，対CPU戦ともに，使用キャラとして操作することができる。

それには，対CPU戦で秦・兄に勝ち，エンディングのあとでプレイデータを保存（セーブ）する必要がある。カートリッジ版を持っている人は，別売りのメモリカードを用意しないと，データが保存できない。

このプレイデータさえあれば，右の手順の操作を行なうことにより，キャラ選択画面に山崎たちが登場する。

作業の途中にある「カーソル合わせ→Bボタン押し」は，順番が正しかったときは「ピッ」と音で合図してくれるが，逆にマチガえると「ブー」と鳴ってしまう。こうなると，データの読み込み（＝リセット）からやり直さなければならない。



◀使用キャラは誰でもいいので，秦・兄に勝って，プレイデータを保存する



◀そのプレイデータを読み込み，この画面で「NEW GAME」を選ぶ

以下の順序で「キャラにカーソルを合わせる」→「Bボタンを押す」をくり返す
テリー→ホンフゥ→舞→ギース→ボブ→双角→アンディ→フランコ→ジョー→マリー



秦兄弟と山崎が使用可能に！

エキスパートモードでプレイする

アーケード版	○
ネオジオ・カートリッジ版	○
ネオジオCD版	○

右のコマンドを入力すると，対CPU戦の難易度が，最高ランク（レベル8）を上回る「エキスパート・モード」になる。なお，レバーを関係ない方向に入れるとコマンドが無効になるので注意。

このモードでは，相手の行動パターンが強化され（学習機能はない），攻撃力も大幅に増える。継続プレイしても，このモードは解除されないぞ。

スタート直後の操作説明シーンで
レバーを←，→，←，→，中立，→，←，→，←



◀ここで入力。画面下部に「EXPERT」の文字が表示されたら成功だ



◀難易度が変わるだけでなく，各デモ画面やエンディングも省略される

スピードアップモードでプレイする

アーケード版	○
ネオジオ・カートリッジ版	○
ネオジオCD版	○

このモードでは，攻撃が当たったときの硬直時間（ヒットストップ）がゼロになる。よって，わずかだが，スピーディな試合展開が楽しめるわけだ。

対2P戦では，乱入した側がキャラ選択するたびにコマンド入力しないと，モードが解除されてしまう。

使用キャラを選ぶとき
1Pなら1P側のスタート・ボタン
2Pなら2P側のスタート・ボタン
を押しながら決定ボタン
（AかD）を押す

▶この画面でスタートを押しながらキャラを選べばOKだ



ちびっこシステムを楽しむ

アーケード版	×
ネオジオ・カートリッジ版	×
ネオジオCD版	○

同じ家庭用でも，ネオジオCD版だけしか実行できないフィーチャー。しかも，対2P戦でのみ有効。

コマンド入力に成功すると，両者のサイズ（縦横の比率）が約1/3に縮小される。攻撃判定や食らい判定もそれに合わせて縮小するが，微妙なズレがあるため，従来のサイズよりも連続技が成立しにくい。また，ほとんどの飛び道具のサイズと判定の大きさは通常時と変わらないが，発射位置だけは見た目に合わせて変更される。パワーゲイザーやレイジングストームも同様だ。

このモードは，対2P戦が終わるたびに解除されるが，そのつどコマンドを正しく入れ直せば（一方がボタンを押すだけはダメ），何度でもちびっこモードをプレイすることができるぞ。

対2P戦の使用キャラ選択後，対戦者表示デモの前から1P側・2P側ともに，BとCボタンを押しっぱなしにしておく



◀このシーンになる直前から終了するまでBとCボタンを押しつづけよう



◀コマンド入力に成功すれば，このようにキャラが縮小されるぞ

ちびっこで闘え



◀コマンドを併用すれば，秦・兄と山崎のちびっこ対戦を行なうことも可能。ネオジオCDユーザーは体験せよ！

そのほかの㊙情報

対CPU戦では，ファイティングレベルの合計と，山崎との対戦結果によって，最終ボスやエンディングの内容が変化する（全機種共通）。くわしくは，対CPU戦の基礎知識（→P.136）にて。

テレビCF映像ファイル

ネオジオCD版『餓狼3』のテレビCFはテリー編と山崎編の2種類があり，それぞれの15秒版と30秒版が放映されている。15秒版は30秒版のダイジェストなので，ここでは後者のみを紹介しよう。

ロケ地はハワイのオアフ島で，撮影は2月5～7日にわたって行なわれた。出演者は右欄のとおりで，2人ともロサンゼルスにて行なわれたオーディションで選ばれたそうだ。最後に，撮影時のエピソードも紹介しておこう。

①路地裏での乱闘……このシーンの撮影を行なったのが，地元の人間も寄り付かないガラの悪い場所。警察官立ち会いでの撮影となった。

②自動車の中でテリーを見つめる山崎……撮影直前にスコールが降りはじめたが，撮影は続行。映像をよく見ると，ちゃんと雨が降っている。

③テリーを追うヘリコプター……このシーンは真夜中の埠頭で撮影された。ヘリが低空飛行する危険なシーンということで，ヘリはある程度飛行したら，港へ急旋回することになっていたが，海が荒れた関係で，大型タンカーが港に停泊してしまった。そのため，急きょ撮影場所を変更。結局，作業が終わったのは，明けがたになった。

出演者

■テリー・ボガード役

名前：TROY BEESON
年齢：24歳
身長／体重：175.5cm／85.5kg
特技：空手，スポーツ全般

■山崎竜二役

名前：MICHAEL K.HAYASHIDA
年齢：22歳
身長／体重：180cm／78.8kg
特技：テコンドー，キーボード，通訳(日本語と英語)
職業：ウェイトリフティングのトレーナー

テリー編

テリーと暮らす女性に，悪の手が襲いかかる。最後に「すべての闘いは，たった１人の少女のために……ある。最強は，１人でいい。ネオジオCD，餓狼伝説3」というナレーションが入る。



▲おなじみネオジオCDのロゴマークが表示される


▲ロゴマークが消えると，そこにはテリーの姿が……


▲大雨の中，激しいストリートファイトがくり広げられる


▲シーンは，さきほどの場所へ。アップのテリーが登場する



▲日差しをバックに，愛する彼女と抱き合うテリー



▲テリーの帽子をかぶり，一緒に自転車に乗る少女


▲誰もいないジムのサンドバックを相手にトレーニング



▲子どもたちとストリートバスケットに興じるテリー


▲金アミにナイフを伝わせながらテリーをながめる謎の男


▲謎の男が，ライターでテリーと少女の写真を焼いてしまう


▲場所はふたたび最初のシーンに。テリーが背を向けている



▲いずこへと歩いていくテリーをバックに『餓狼3』が紹介される

収録風景



◀山崎編で街を歩くテリーと，それを追う山崎のリムジン（左の車）。スコールで地面が濡れているのに注目



▶山崎編で，テリーにビールを浴びせた男。テーブルが汚れないようにビニールを敷いてあるのがオカシイ



▶『ART OF FIGHTING（龍虎の拳）』をプレイするテリー。このシーンは，プロモーション・ビデオでしか登場しない



▶ストリートファイトするシーンのリハーサル。左端の人が演技指導で，2人の立ち位置や動きかたを細かく指定している



▶テリー編の最初のシーンに使われた廃棄工場。スモークといえばSNK，SNKといえばスモークといったところか？

山崎編

謎の男（山崎竜二）がテリーを追いまわす。「敵か味方か？　静けさを取りもどしたサウスタウンに新たな影が忍びよる。ヤツは誰だ!?　ネオジオCD，餓狼伝説3」というナレーションが入る。



▲こちらも，最初にネオジオCDのロゴマークが表示される



▲真夜中に逃げまわるテリーと，それを追うヘリコプター



▲街中を歩くテリーを車内から見つめる謎の男



▲ヘリに追われ，叫びながらコンテナから飛び降りるテリー



▲バーでビリヤードをしているテリーが，2人の男にからまれる



▲路地裏で，さきほどの男たちと大乱闘をくり広げるテリー



▲謎のリムジンに振り回されるテリー。セリフがアメリカ〜ン



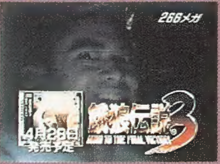
▲闘うテリーの背後で，ヘリから降りる謎の男



▲何者かに襲われて，叫びながら逃げまどうテリーの彼女



▲テリーをあざ笑う謎の男（＝山崎竜二）のアップ



▲そのシーンをバックに『餓狼3』のソフトが紹介される



▲おなじみのロゴ。「エスエヌケイ」というナレーションが入る

SNK秘蔵 プロモーション・ビデオ大公開

95年春の「AOUエキスポ」や「ネオジオCDライブツアーIII」で放映された『餓狼3』のプロモーション・ビデオを特別掲載しよう。同社では初ともいえる開発現場の模様も収録されているぞ。



▲真っ暗な画面に「SNK PRESENTS」の文字が映しだされる



▲テリーのジャンパーをバックにタイトルロゴが表示される


▲BGMが鳴りはじめ，テリーがストリートファイトをくり広げる

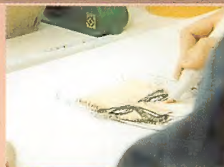


▲ときおりゲーム画面が挿入される。超必殺技も公開されていた

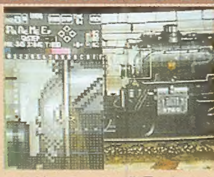

▲バーでからんできた男がテリーの帽子にビールをかける


▲ゲームの会議風景。中央にはフランコのラフ画が置かれている


▲コンティニュー画面の原画に赤ペンで×印


▲ギースのイラスト（未公開）にマーカーで色を塗っている


▲これはパワーダンクの動画パターンだ


▲山崎ステージの背景。細かく描かれているのがわかる


▲サウンド関係の作業風景。CD版の音楽を収録しているのか？


▲『龍虎の拳』をプレイするテリー。俳優もゲーム好き？


▲CFのロケ現場で彼女役の少女の頬を引っぱるテリー


▲CFでは使われなかったトレーニング（腕立て）のシーン



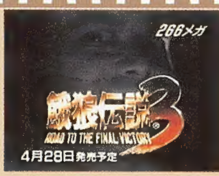
▲ひそかに初公開されていたテリーの潜在能力（ランダム出現版）



▲2回目の山崎も登場。さすがに，秦兄弟は紹介されなかった


▲最後は，CF山崎編と同じで，ヘリの扉を開ける山崎が登場


▲山崎の姿をにらみつけるテリー。CFでは未使用となったシーンだ



▲そしてタイトル・ロゴを表示。4月28日はネオジオCD版の発売日



▲最後は，CFとちがい，社名のマークだけが表示される

§1 Characters



CONTENTS

本章のデータ表で注意すべき項目

☆攻撃値

その技の基本攻撃値。『餓狼3』では，相手の残り体力や，カウンターの要素などで実際に与えるダメージ量が変化する（→P.130）が，すべてはこの基本攻撃値をもとに算出される。

・多段ヒットする技の攻撃値

たとえば表内に10+10と書かれている技が実際に連続でヒットした場合の攻撃値は，連続ヒット時のダメージ量の減少式（P.130）が適用されて，10+10×0.875=18(小数点以下切り捨て）となる。

・コンビネーションアーツの攻撃値

表内に8，9，10，と書かれているコンビネーションアーツは，1発目の攻撃値が8，2発目が9，3発目が10ということ。3発すべてがヒットしたときは，やはり連続ヒット時のダメージ量の減少が適用されて，与えるダメージは，8＋9×0.875+10×0.75＝8+7+7=22となる。

また，8（7）という形の表記は，1発目の攻撃を近距離で当てたときは攻撃値が8，遠距離で当てたときは7になることを示す。

☆気絶値，継続時間

相手を気絶させるのに関係してくるパラメータ。「継続時間」とは，気絶値の蓄積が継続される時間（＝気絶値継続時間）のこと（→P.132）。

テリー・ボガード

TERRY BOGARD





PROFILE

[illegible]

Introduction

武者修行の旅をつづけていたが，パオパオカフェ２号店オープンの知らせを聞き，サウスタウンを訪れる。そこでは，秦の秘伝書騒動が起きていた……。

Impression

オレンジ色の陽光と，空と海の蒼い色。アメリカにしかない，この二つの色彩が一番似合う男——テリーがあの街にもどってくる。

サウスタウンと言う街は，彼を手放す気はないと見える。テリーもこの街を忘れることなどできない。なぜなら，サウスタウンで彼のすべてが終わり，同時にすべてがはじまったからだ。

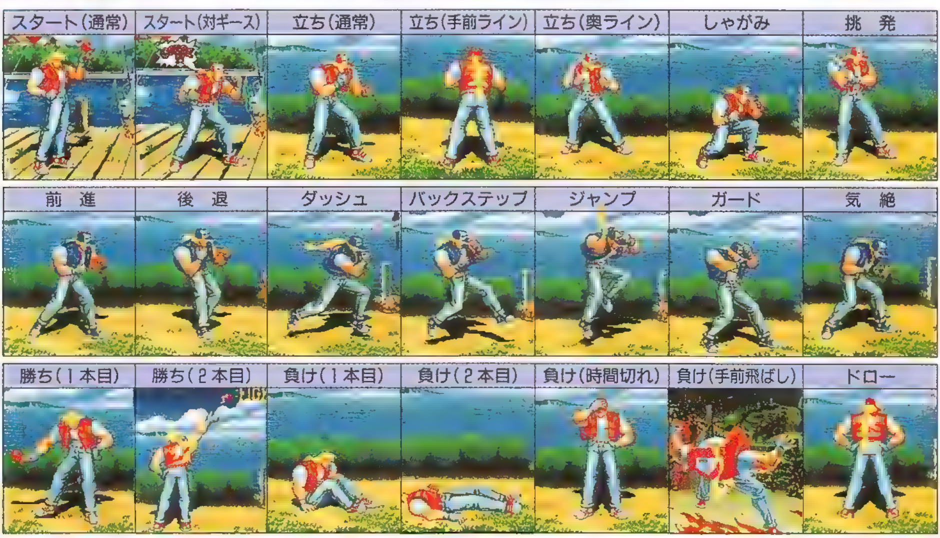
養父ジェフをギースの手で暗殺され，復讐に身を置いた10年間。その後，純粋に「自分より強い者と闘いたい……」想いに駆られ，アメリカ中を放浪するテリーにとって，サウスタウンは懐かしくも苦い思い出の地である。故郷はテリーを迎えてくれる。ただし，両手を広げて暖かく……ではない。この街は１人の陽気な青年に，飢えた狼として生きることを望んでいるのだ。

拳を交えた仲間たちとの邂逅(かいこう)は彼の心を暖め，ギースの復活は再び修羅へと導くだろう。その影で暗躍する秘伝書の存在は，テリーに一体何をもたらすのか。

「パーティのはじまりだ／」

澄んだ瞳に笑いさえ浮かべて，テリーは暗黒の潮流へ自ら飛び込んでいく。その先に待ち受けるものが，冷酷な現実，不条理な虚無感だとしても。

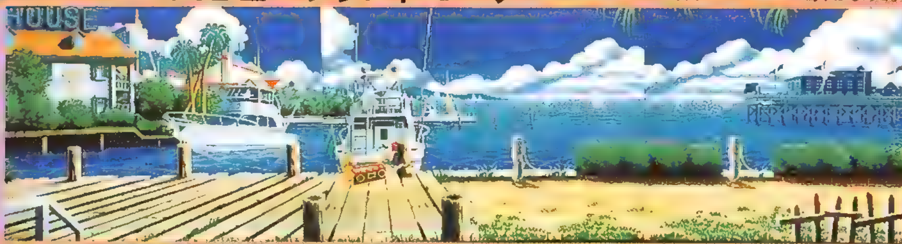
闘わずにはいられない，自分より強い者と……それがテリーのすべてであり，彼の生き行く道なのだ。



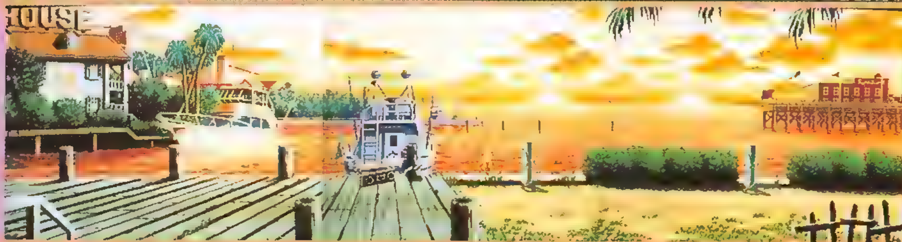
テリーSTAGE：サウンドビーチ

小さな波止場。試合開始時に，サル（ウッキー）がラジカセの再生ボタンを押すことでBGMが鳴りはじめる。

ROUND1&4



ROUND2&5



ROUND3



KO演出

相手を奥に吹き飛ばすと，そのまま海に落ちて（船にブツかることはない），水しぶきをあげる。手前飛ばしKOはない。



隠れ演出

ステージの奥でサルのウッキーが踊っているが，彼が大きくジャンプしたとき，1/16の確率で，そのまま海に落ちる。



ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン) / 強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)

ショートジャブ(弱パンチ)




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.18秒	○

ボディーブロー(強パンチ)




2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	200+200	2+2	0.27+0.27秒	○

立ち(遠距離)

ジャブ(弱パンチ)




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.18秒	×

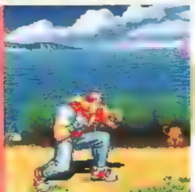
ストレート(強パンチ)




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	4	0.33秒	×

しゃがみ

アンダージャブ(弱パンチ)




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	1	0.18秒	○

しゃがみストレート(強パンチ)




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	300	4	0.33秒	○

垂直ジャンプ

ジャンプジャブ(弱パンチ)

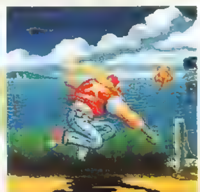




	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.18秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.18秒	×

ジャンプ正拳突き(強パンチ)





	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	300	4	0.33秒	×
小ジャンプ	14	300	3	0.27秒	×

斜めジャンプ

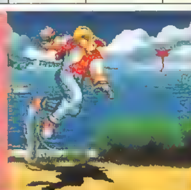
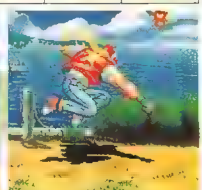
ジャンプパンチ(弱パンチ)





	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.18秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.18秒	×

ジャンプ正拳突き(強パンチ)

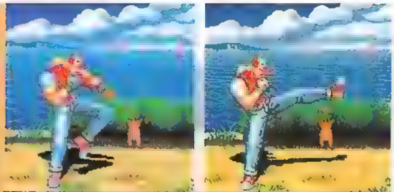



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	300	4	0.33秒	×
小ジャンプ	14	300	3	0.27秒	×

基本技(キック系)

弱キック(Bボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.18秒	×

立ち(遠距離)

ミドルキック



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.18秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.18秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	200	2	0.18秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.18秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	200	2	0.18秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.18秒	×

強キック(Dボタン)

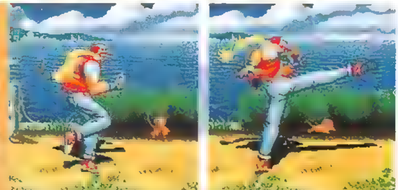
立ち(近距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	200+200	3+3	0.27+0.27秒	×

立ち(遠距離)



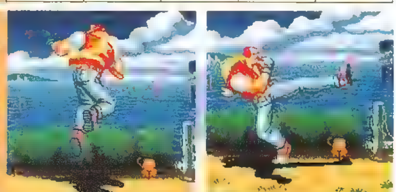
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	400	5	0.33秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12	400	5	0.4秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	400	5	0.33秒	×
小ジャンプ	16	400	4	0.27秒	×

斜めジャンプ



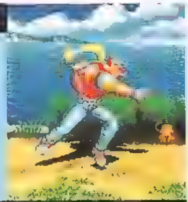
	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	400	5	0.33秒	×
小ジャンプ	18	400	4	0.27秒	×

オーバースウェー攻撃（パンチ）

手前　ヘビィウェイトパンチ



奥　スペシャルストレート



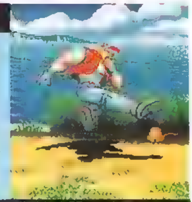
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.27秒 強:0.43秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃（キック）

手前　スピンキック



奥　バックスピンキック



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.27秒 強:0.43秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃（立ち）

手前　アウトステップパンチ



奥　バックパンチ



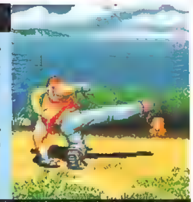
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.43秒	○

対オーバースウェー攻撃（しゃがみ）

手前　アンダースライドキック



奥　バックキック



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.43秒	○

クイックスウェー攻撃

クイッククロスパンチ

食らった相手を奥ラインに飛ばす右フック。





無敵時間
0.4秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.27秒	○

避け攻撃

ライジングアッパー

食らった相手をダウンさせる能力を持つ左アッパー。





無敵時間
0.23秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.27秒	×

コマンド技

アッパー

↙+C

コマンド技ではめずらしい、必殺技キャンセル可能の攻撃。





2HIT

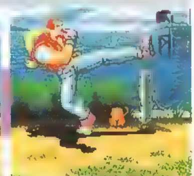
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12+12	200+200	3+3	0.33+0.33秒	○

バックスピンキック

→+D

双角のみしゃがみガード不可で、食らった相手を奥ラインに送る。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	500	5	0.33秒	×

投げ技

バスタースルー

相手の近くで→+C

上記の操作で，手を前にだす「つかみ」の動作を行なう。相手をつかんだらエリ首を持ち，両手でかつぎ上げて地面にたたきつける。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.43秒	0.2秒

コンビネーションアーツ

J(ジャンプ)バックナックル

ニュートラル+A, A, C

空振りでもだせるコンビネーション。左ジャブ→右ストレートの連続技から，前方へ跳ねて裏拳を振るう。最後の裏拳はしゃがみガード不可だが，攻撃範囲が狭く，空振る場合もある。

基本攻撃値	
9, 10, 12	
合計得点	合計気絶値
800	3



サンダースライサー

ニュートラル+A, A, ↓+D

空振りでもだせる。ジャブ→ストレートからしゃがみ強キックの3段連続技で，食らった相手は転倒する。なお，3発目のしゃがみ強キックは通常とちがい，立ちガード可能。

基本攻撃値	
9, 10, 14	
合計得点	合計気絶値
800	4



ロッククライム

(近距離で)C, C, ↙+C

1発目がヒットすれば使用可能。ボディブロー2発からアッパーで相手をダウンさせる。3段の連続技だが，空中の相手に当てた場合はアッパーが2ヒットするため，4段に増える。

基本攻撃値	
10, 7, 10(+10)	
合計得点	合計気絶値
400(+100)	5(+2)



ライトニングキック

ニュートラル+A, B, D

空振りでも使用可能で，ジャブ→ミドルキック→ミドルキックとハイキックの2段蹴り，という4段連続技だ。2段蹴りを食らった相手はダウンする。

基本攻撃値	
9, 10, 8+8	
合計得点	合計気絶値
1000	5



テリーラッシュ

(近距離で)C, C, C

1発目の攻撃をヒットさせないと使用できない。右ボディ→左ボディ→右ボディ（2ヒット）の4段連続技。Cボタンの入力回数を2回で止めた場合，左ボディが2ヒット攻撃に変化し，3段連続技になる。

基本攻撃値	
10, 7, 7+7	
合計得点	合計気絶値
1100	5

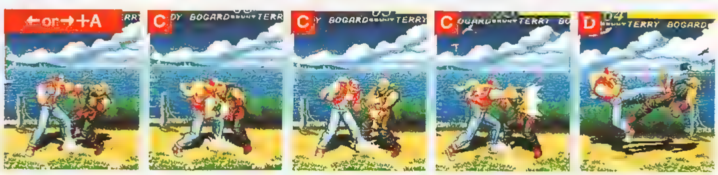


テリースペシャル1

←or→+A, C, C, C, D

ヒット時のみ使用可能。ジャブ→右ボディ→左ボディ→ストレート→バックスピンキックの5段連続技で，食らった相手はきりもみ回転しながら吹き飛ぶ。

基本攻撃値	
9, 7, 7, 8, 10	
合計得点	合計気絶値
1100	6

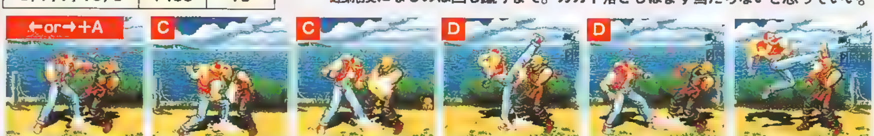


テリースペシャル2

←or→+A, C, C, D, D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
9, 7, 7, 10, 8	1400	10

1発目がヒットしたときのみ使用可能。左ジャブ→右ボディ→左ボディ→上段後ろ回し蹴り（2ヒット）のあと，小さく前方宙返りしてカカトを振り下ろし（動作はクラックシュートに似ている），食らった相手を地面にたたきつける。ただし，連続技になるのは回し蹴りまで。カカト落としはまず当たらないと思っていい。



必殺技

パワーウェイブ

↓↘→+AorC

(フェイント:↓↘→+BD同時)

気を込めたコブシを地面に打ちつけ，地をはう波動をはなつ。弱でだすと波動は一定速度で，強でだすと加速しながら前方へ進む。攻撃位置は低いが，立ちガードすることが可能。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	14	400	4	0.33秒	1	1
強	20	600	6	0.53秒	1	1





バーンナックル

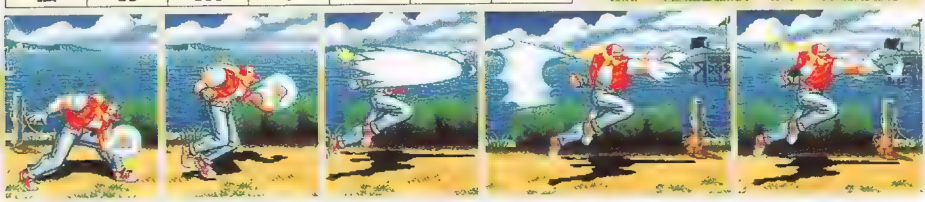
↓↙←+AorC

(フェイント:↓↙←+BD同時)

気を込めたコブシを前に向け，高速で前方へ飛んでいく。弱でだすと射程距離が短く，食らった相手は吹き飛ぶのみ。強でだすと射程距離が長く，食らった相手は大きく吹き飛んでダウンする。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	24	500	5	0.33秒	1	1
強	30	800	8	0.53秒	1	1





パワーダンク

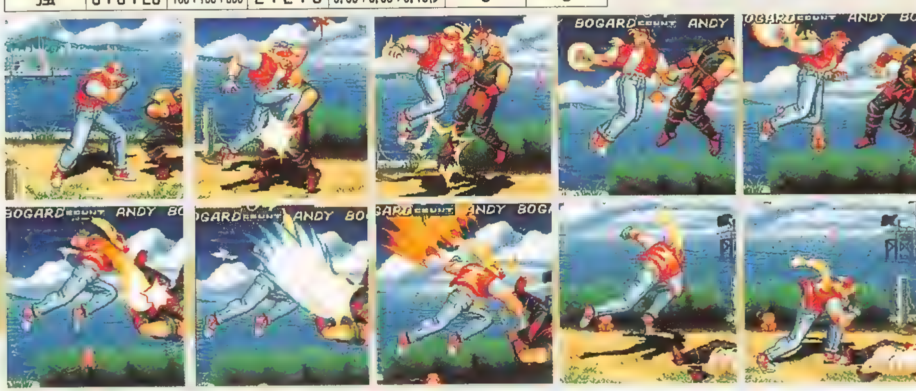
→↓↘+BorD

跳びヒザ蹴りで相手を宙に吹き飛ばしたのち，気を込めたコブシを振り下ろし，相手を地面にたたきつける。ヒザ蹴りがでた直後まで（弱は0.2秒間，強は0.13秒間）全身無敵。

振り下ろすコブシはしゃがみガード不可だが，地上の相手に当てても，相手はのけぞるのみ。ダウンさせられるのは，相手が空中にいた場合にかぎる。

弱だとヒザ蹴り1発+コブシ1発の計2発，強だとヒザ蹴り2発+コブシ1発の計3発，攻撃判定が出現する。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	12+17	100+600	2+8	0.08+0.13秒	2	2
強	8+8+23	100+100+800	2+2+8	0.08+0.08+0.13秒	3	3



クラックシュート

↓↙←↖+BorD
(フェイント:↓↙←↖+AC同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	13×3	200×3	3×3	0.17×3秒	3	3
強	21×3	400×3	5×3	0.33×3秒	3	3

体を右にひねりつつ前方へ飛び，弧をえがくように右足を振り下ろす。攻撃判定は4回出現するが，相手に当たるのは3発まで（1発は空振る）。なお，レバー入力は↓↙←でもOK。つまり↖までレバーを回さなくても，技をだせるのだ。



超必殺技

パワーゲイザー

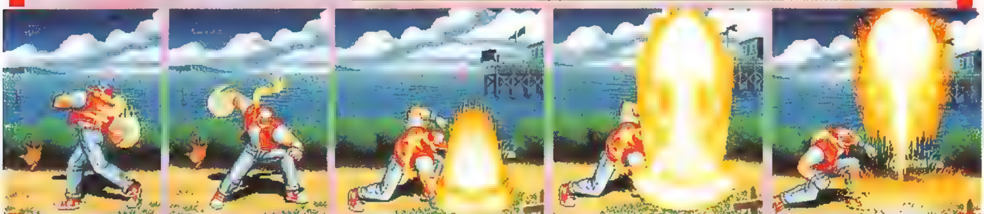
↓↙←↙→+CD同時
(フェイント:↓↙←↙→+BC同時)

思いきり上体をひねり，コブシを地面にうちつけて目の前に巨大な光の柱を噴き上げる。光柱が噴き上がる瞬間は立ちガード不可で，噴き上がっている間はスウェーライン上にも攻撃が届く。また，相手からの飛び道具を光柱ですべてカキ消すこともできる。

光柱を食らって吹き飛んでいる相手には，地面に落ちるまで食らい判定が残っている。落下中の相手に，追加で何か攻撃を当てることも可能だ。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
48	3000	6	0.67秒	1	3



▲上体をひねって ▲コブシを振り下ろし ▲強く地面にたたきつけると ▲巨大な気の爆発が噴き上がり ▲短時間で宙に消えていく

潜在能力（超コンビネーション）

↙+C，→+C，
→↘↓↙←+CD同時
(タイミングよく順番に入力)

基本攻撃力	合計得点	合計気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
12,12,1,25,25,25	6700	6	0.67秒	6	—

1発目がヒットしたときのみ使用可能。右アッパー（2ヒット）→左ボディブロー（1ヒット）のあと，3発のパワーゲイザーをはなつ。攻撃値は，アッパーが12×2，ボディが1，パワーゲイザーが25×3だ（この数値に，連続技や残り体力による修正を加えたのが合計攻撃値となる）。



▲アッパーが2ヒットして ▲ボディが1ヒットしたら ▲パワーゲイザーの動作へ



▲まずは右手で1発目をくりだし ▲間髪入れずに，左手で2発目 ▲ふたたび右手に気を込めて ▲遠方にトドメの3発目

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD



PROFILE

Introduction

親友のリチャードが新しい店をオープンすると聞き，舞を伴いサウスタウン入り。そこで街の現状を知り，舞に内緒で秘伝書騒動に身を投じていく。



Impression

400年の伝統を誇る不知火流の体術。それを受け継いだのは，金髪碧眼の骨法使いであった。その存在はなかなかミステリアス，魅かれてしまう気持ちもわからないでもない。女性の練習生にとり囲まれ，背後に舞の視線を感じつつ，たじたじするアンディの様子が目に浮かぶようだ。

だが，嬌声を送る女の子たちは，かつて兄と共に復讐に生きた，彼の姿を知っているのだろうか。

自分の小柄な体格を活かす，骨法と云う体術。ギースへの復讐と兄を超越すること，このふたつの目標のために，アンディは血の滲(にじ)む努力を払って会得したのである。

そんな彼も現在は師範代を名乗り，ひとつの極みに立った。体裁きも必殺技も切れが良くなり，舞以上に忍者らしく見える。

不知火流の継承という，新しい目的を背負うこととなったアンディ。これで舞と結婚すれば，名実ともに不知火家の当主となりえるのだが……。

しかし，彼はまだ23歳。これからの人生について考えはじめたばかりの年齢だ。結婚を突きつけ，答えを急がせるのは酷(こく)と言うものであろう。

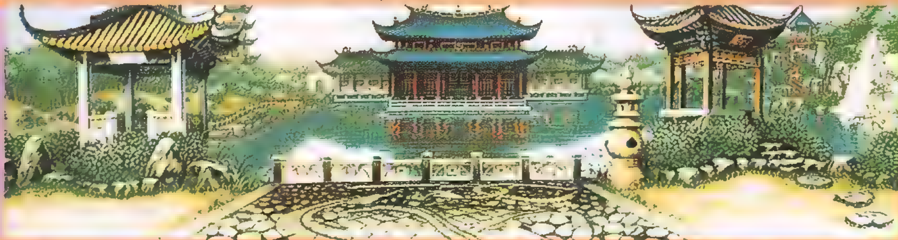
日本人よりも日本人らしい，真面目なアンディのこと，何よりも大切なのは修業……と，今日も鍛錬に明け暮れているはずだ。遠いアメリカの地で放浪している，兄を想いながら。



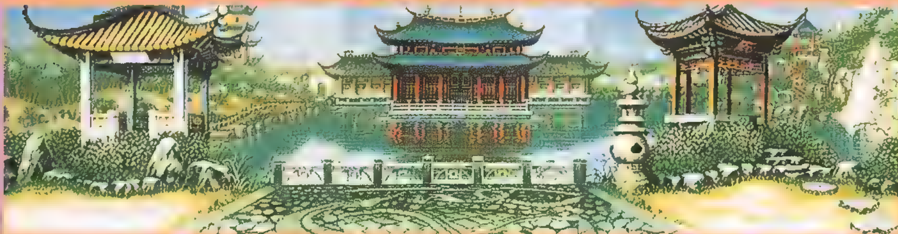
アンディSTAGE：ハワードアリーナ

雷雲をバックに，中国風の建物が立ち並ぶ。奥にいるカエルは，ときおり虫を食べたり，池に飛び込むぞ。

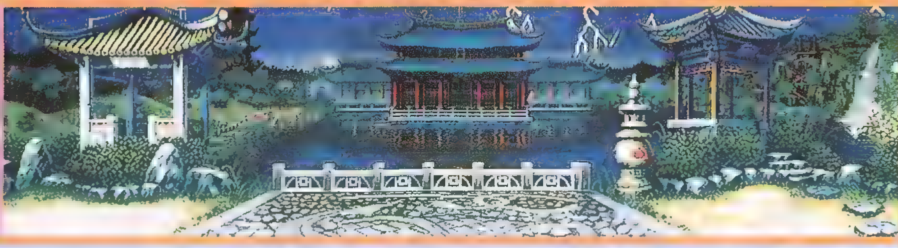
ROUND1



ROUND2



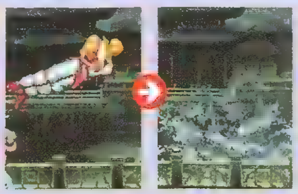
ROUND3〜5



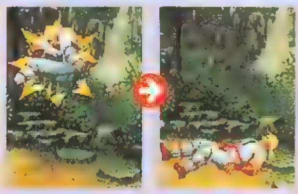
KO演出

このステージは，手前飛ばしのKO演出はないが，奥飛ばしならある。しかも，吹き飛ぶ位置によって，相手が池に落ちる場合と，奥の建物にブツかる場合があるぞ。

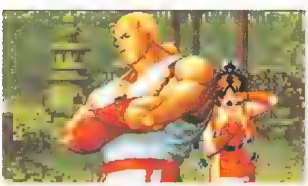
①池に落ちる



②建物にぶつかる



ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



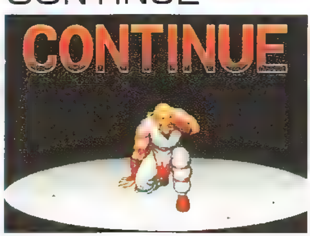
ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技（パンチ系）

弱パンチ（Aボタン）／強パンチ（Cボタン）

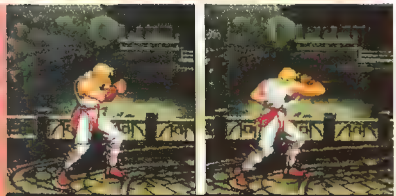
立ち（近距離）

弱パンチ（Aボタン）



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.15秒	○

強パンチ（Cボタン） 2HIT



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9+9	200+200	2+2	0.22+0.22秒	○

立ち（遠距離）

弱パンチ（Aボタン）



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8	100	2	0.15秒	×

強パンチ（Cボタン）



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
15	300	4	0.32秒	×

しゃがみ

弱パンチ（Aボタン） 下段突き



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	1	0.15秒	○

強パンチ（Cボタン） 2HIT



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8+8	200+200	4+4	0.22+0.22秒	○

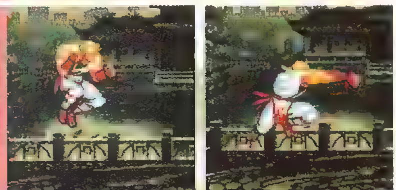
垂直ジャンプ

弱パンチ（Aボタン）



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	8	100	2	0.15秒	×
小ジャンプ	6	100	2	0.15秒	×

強パンチ（Cボタン）



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	300	4	0.22秒	×
小ジャンプ	13	300	3	0.22秒	×

斜めジャンプ

弱パンチ（Aボタン）



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	8	100	2	0.15秒	×
小ジャンプ	6	100	2	0.15秒	×

強パンチ（Cボタン）



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	17	300	4	0.22秒	×
小ジャンプ	13	300	3	0.22秒	×

基本技(キック系)

弱キック(Bボタン) / 強キック(Dボタン)

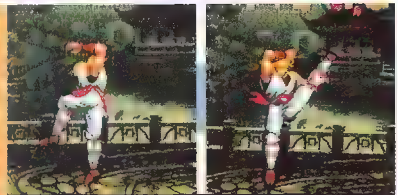
立ち(近距離)

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.15秒	×

強キック(Dボタン)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	200+200	3+3	0.22+0.22秒	×

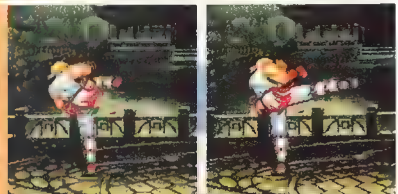
立ち(遠距離)

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10	200	2	0.15秒	×

強キック(Dボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
17	400	5	0.32秒	×

しゃがみ

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8	200	2	0.15秒	○

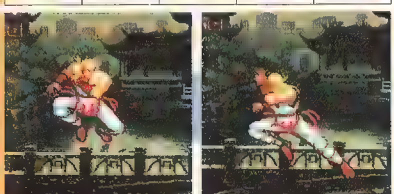
強キック(Dボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	400	5	0.35秒	○

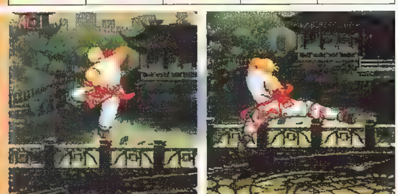
垂直ジャンプ

弱キック(Bボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	10	200	2	0.15秒	×
小ジャンプ	8	200	2	0.15秒	×

強キック(Dボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	17	400	5	0.22秒	×
小ジャンプ	15	400	4	0.22秒	×

斜めジャンプ

弱キック(Bボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	10	200	2	0.15秒	×
小ジャンプ	8	200	2	0.15秒	×

強キック(Dボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	17	400	5	0.22秒	×
小ジャンプ	17	400	4	0.22秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前　直き



奥　直き



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.25秒 強:0.35秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前　刈り蹴り



奥　刈り蹴り



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.25秒 強:0.35秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前　突き返し蹴り



奥　回転打ち



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.35秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前　払い蹴り



奥　払い蹴り



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.35秒	○

クイックスウェー攻撃

肘

胸元から後方へ引くようにヒジ打ちをくりだす。

無敵時間
0.55秒





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.32秒	○

避け攻撃

曲がり

手のひらを前に向けて内側へ振るう、掌底のフック。

無敵時間
0.18秒





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.32秒	×

コマンド技

浴びせ蹴り

→+D

前方へとかがみ込み，片手で体をささえつつ大きく前転，上から足を振り下ろす。見た目に反して，しゃがみガードで防ぐことが可能。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	500	5	0.35秒	×

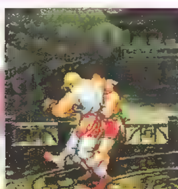
投げ技

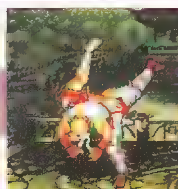
内股

相手の近くで→+C

相手をとらえたら，胸ぐらをつかんで引き込んだのち，相手の足の内側にこちらの片足をかけて体勢をくずし，ひっくり返して地面へたたきつける。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.35秒	0.2秒

コンビネーションアーツ

小乱激

（近距離で）
C, C, →+D

基本攻撃値	
9, 10, 12	
合計得点	合計気絶値
700	5

相手にヒットしたときのみ使用可能。右掌底→左掌底→刈り蹴り（前方を払うように振り回す中段蹴り）の3段連続技で，食らった相手を手前のスウェーラインへ飛ばす。



乱激

（近距離で）
C, C, C, →+C

ヒット時のみ使用可能。掌底連打（右→左→右）→裏拳の4段連続技。掌底が空振るとヒジ打ちに変化し，技は中断される。なお，4段すべて確実にキメられる相手は，ボブと秦兄弟のみだ。ほかの相手に対しては画面端限定だったり掌底が空振ったりと，ムラが多い。

基本攻撃値	
9, 10, 10, 11	
合計得点	合計気絶値
800	6



変則連脚

（近距離で）
B, B, B, →+C

近距離限定だが，空振りでもだせる技。突き返し蹴り→ヒザ蹴り→刈り蹴り→回転打ち（裏拳）の4段連続技で，食らった相手をダウンさせる。乱激とちがって，相手を選ばない。なお，B，Bで入力を止めると攻撃後のスキが非常に少ない。別の技へ連続でつなぐことも可能だ。

基本攻撃値	
11, 8, 8, 11	
合計得点	合計気絶値
600	6

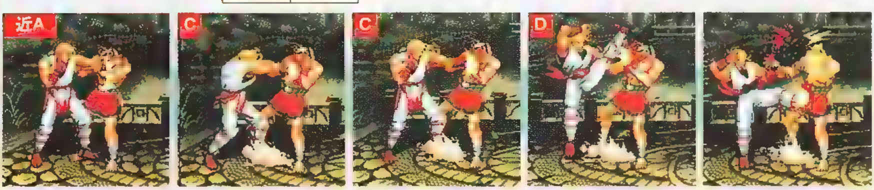


裏技小つっぱり

（近距離で）
A, C, C, D

基本攻撃値	
9, 6, 6, 8+8	
合計得点	合計気絶値
700	8

ヒット時のみ使用可能。弾き→右掌底突き→左掌底突き→回転裂燚蹴り（2ヒットのカカト落とし）の5段連続技。Dボタンの入力タイミングにより，3発目の掌底突きが左ではなく右に変化する。3発目の攻撃がでる前にDまでの入力を終えていると右が，そうでない場合は左がでるのだ（それによる性能の変化はとくにない）。



裏技つっぱり

（近距離で）
A, C, C, C, C, D

1発目がヒットしたときのみ使用可能の技。弾き→掌底突き連打（右→左→右→左）→竜巻蹴り（ソバット風の中段うしろ回し蹴り）で，食らった相手はきりもみ回転しながら吹き飛び，ダウンする。Cボタンの入力回数をまちがえやすいので，そこだけは注意。

基本攻撃値	
9, 6, 6, 6, 6, 13	
合計得点	合計気絶値
800	8



必殺技

飛翔拳

↓↙←+AorC
(フェイント:↓↙←+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	14	400	4	0.32秒	1	1
強	20	600	6	0.47秒	1	1

残像しか見えないほどスピーディにくりだされるコブシから，気弾を前方へはなつ。気弾は相手や飛び道具に当たらなくても，射程距離の限界を越えた時点で消滅する。強でだすと弱よりも気弾の速度が速く，射程距離も伸びる（それほど大きな差はないが）。



斬影拳

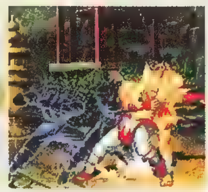
↙→+AorC
(フェイント:↙→+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	22	500	5	0.32秒	1	1
強	22(+12)	600(+200)	6(+2)	0.35(+0.35)秒	2	2

残像を残しながら前方へ踏み込み，ヒジをたたき込む。強でだした場合，相手に当たったときにコマンドを再入力すると，裏拳を追加でくりだすことが可能。裏拳を食らった相手は吹き飛んでダウンする。弱強のちがいは，突進速度と射程距離だ（強のほうが速く長い）。



ここでコマンド再入力（強でだした場合のみ）

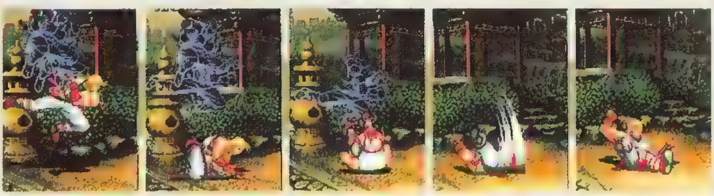


幻影不知火

空中で↓↘→+D

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
24	700	6	0.35秒	1	1

残像を残して奥のスウェーラインに降下，相手に向かって前転しつつあびせ蹴り（オーバースウェー攻撃）をくりだし，もとのラインへもどる。立ちガード不可で，食らった相手を手前のラインへ飛ばす。



不知火 蜘蛛絡み

↓タメ↑+D

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
26	700	6	0.35秒	1	—

タメ時間は0.5秒。上空へ舞い上がり，着地直前に近くの相手にからみつき，腕で首を締め上げる。投げ技あつかいなので，相手が地上にいれば，ガードしていてもつかむことができる。なお特定の条件下で，この技のみを相手に当てると……(→P.222)。



昇龍弾

→↓↘+AorC
(フェイント:→↓↘+BD同時)

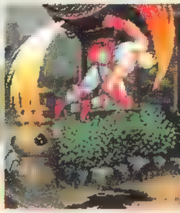
体を時計回りにひねりつつ舞い上がる。弱は上昇しきるまで（0.42秒間），強は上昇途中まで（0.22秒間）全身無敵。写真1枚目の姿勢から攻撃判定があり，このときの攻撃値が一番高い。



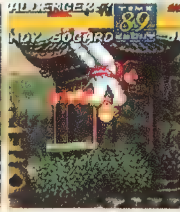


	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	14+10×2	500+100×2	5+1×2	0.25×3秒	3	3
強	14+10×3	700+100×3	5+1×3	0.47×4秒	4	4











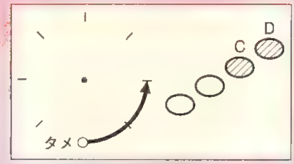
超必殺技

超裂破弾

↓タメ↘→+CD同時
(フェイント:↓↘→+AC同時)

タメ時間は0.5秒。体をドリル回転させながら放物線軌道で飛んでいく。上昇中の攻撃値は12だが，下降中（全身が炎に包まれている状態）の攻撃値は32で，さらに食らった相手を燃やす。

なおこの技は，かならず3ヒットするワケではない。相手のそばでだした場合，フランコ，ボブ，マリーには2ヒット，双角とホンフゥには1ヒットしかしないのだ（しかも燃やせない）。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
12+12+32	1000×3	2×3	0.32×3秒	3	3


▲前転から体を伸ばし


▲そのまま舞い上がる


▲足先から赤い炎が噴きだし


▲やがて全身を包み込む


▲この状態に攻撃判定はない

潜在能力（超コンビネーション）

ニュートラル+D，↓+C，↓↙←→+CD同時押し
(タイミングよく順番に入力)

1発目がヒットしたときのみ使用可能。回転袈裟蹴り（近距離立ち強キック，1ヒット）から，上げ面（1ヒット）で相手を宙に吹き飛ばし，色のちがう超裂破弾で追いうちをかける。攻撃値は，回転袈裟蹴りが10，上げ面が1，超裂破弾が12+12+42となっている。

超裂破弾と同じく，この技もすべてヒットする相手が限定される。テリー，アンディ，ジョー，舞，ギース，秦兄弟以外には超裂破弾が当たらないのだ。

基本攻撃力	合計得点	合計気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
10,1,12,12,42	6300	9	合計1.52秒	5	—



▲回転袈裟蹴りから



▲上げ面で宙に浮かせ

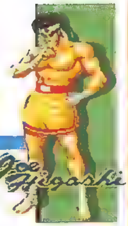


▲超裂破弾で追いうち攻撃


▲通常時と炎の色がちがうぞ


▲当たる相手の少なさが難点

ジョー・ヒガシ



JOE HIGASHI(東丈)



PROFILE

Introduction

K.O.F.で知り合ったチン・シンザンより，秦の秘伝書に関する情報を入手する。危険を愛するジョーは，すぐさまサウスタウンへと向かった。

Impression

良くも悪くもお祭り好きなジョーが，アメリカに乗り込んできた。数年前，復讐に燃えるボガード兄弟と巡り会った街，サウスタウン。

「この街に嵐を呼ぶぜ！」

退屈に腐れ切っていた彼のこと，絶対，何か起こすに決まっている……と言い切っても，ウソにはなるまい。

回を重ねるにつれ，お調子者の感も否めなくなった彼。挑発の「な～んちゃって」が，そんなジョーを象徴している。自らの強さを平然と鼻に掛け，自分を天才呼ばわりするその姿は，いらぬ反感を買わずにはいられない。

しかし，ジョーは知っている。絶対の自信がどこからきたものかを。力なき者は徹底的にたたきのめされ，己の実力を思い知る。それが，この世界の示す『優しさ』である。十代で単身タイに渡り，本場のムエタイに揉まれつづけた彼は，それが骨の髄まで染み込んでいる。若さを武器に，数々の強豪に挑みリングに沈められる……。そのたびに味わった屈辱の数が，現在のジョー足らしめているのである。

無謀と紙一重の豪快さ，たたき上げられた者が持つしたたかさ。刹那を愛し，築いた物に固執せず，新しい刺激を求めて自由奔放に振る舞う。

彼はただの脳天気者ではない，筋金入りの脳天気者だ………愚かな挑戦者がそれを悟ったとき，高い代償を，その身体で支払うこととなるのである。



ジョーSTAGE：ナショナルパーク

密林にも似た国立公園。夜になるとホタルが飛び交い，4～5ラウンド目には中央のワニがリボンをつける。

ROUND1&4



ROUND2&5



ROUND3



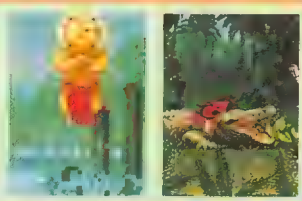
KO演出

奥飛ばしの位置によって，池に落ちる，巨木にブツかる，サンドバックにブツかる，のいずれかに。手前飛ばしKOはない。

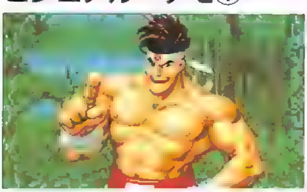


隠れ演出

対CPU戦で得点の下4ケタが34xxか68xxになった瞬間，1/4の確率で十平衛が飛びでる。また，4,5ラウンド目はワニが…。



ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



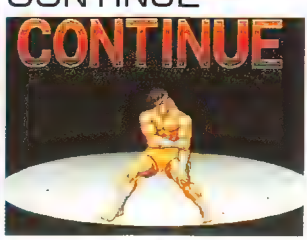
ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

肘打ち



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.18秒	○

立ち(遠距離)

ジャブ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	100	2	0.18秒	×

しゃがみ

屈みジャブ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	1	0.18秒	○

垂直ジャンプ

ジャンプジャブ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	7	100	2	0.15秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.15秒	×

斜めジャンプ

ジャンプジャブ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	7	100	2	0.15秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.15秒	×

強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)

フック

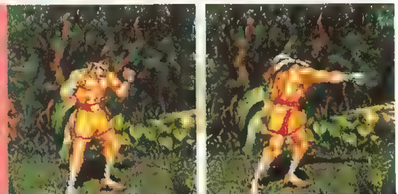


2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	200+200	2+2	0.28秒	○

立ち(遠距離)

ストレート



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	300	4	0.33秒	×

しゃがみ

屈み肘打ち

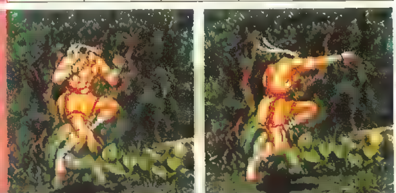


2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	200+200	4+4	0.25+0.25秒	1ヒット目のみ○

垂直ジャンプ

ジャンプストレート



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	300	4	0.32秒	×
小ジャンプ	13	300	3	0.32秒	×

斜めジャンプ

ジャンプエルボー

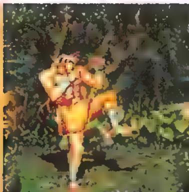
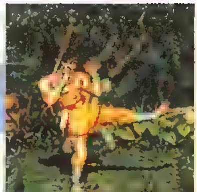


	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	300	4	0.32秒	×
小ジャンプ	13	300	3	0.32秒	×

基本技(キック系)

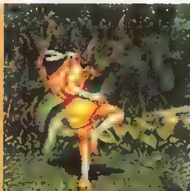
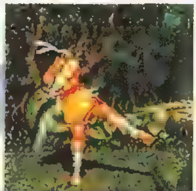
弱キック(Bボタン)

立ち(近距離) ティープ

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10	200	2	0.18秒	×

立ち(遠距離) ローキック

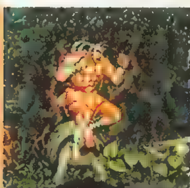
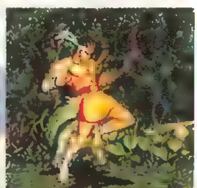
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
15	200	2	0.18秒	×

しゃがみ [illegible]



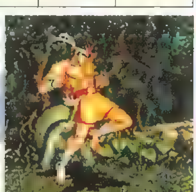

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8	200	1	0.18秒	○

垂直ジャンプ [illegible]

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	10	200	2	0.15秒	×
小ジャンプ	10	200	2	0.15秒	×

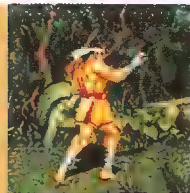
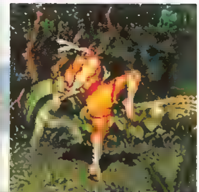
斜めジャンプ [illegible]

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	10	200	2	0.15秒	×
小ジャンプ	10	200	2	0.15秒	×

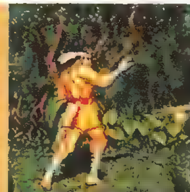
強キック(Dボタン)

立ち(近距離) [illegible]

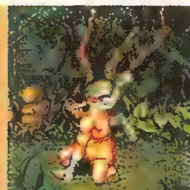
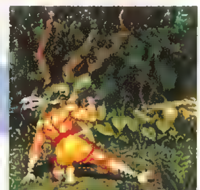
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
19	400	5	0.33秒	×

立ち(遠距離) ミドルキック




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	400	5	0.33秒	×

しゃがみ [illegible]

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
15	400	5	0.4秒	○

垂直ジャンプ [illegible]





	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	19	400	5	0.32秒	×
小ジャンプ	18	400	4	0.32秒	×

斜めジャンプ [illegible]





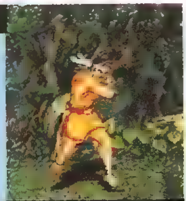
	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	19	400	5	0.32秒	×
小ジャンプ	18	400	4	0.32秒	×

オーバースウェー攻撃（パンチ）

手前 飛び込み肘打ち



奥 飛び込み肘打ち



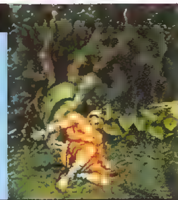
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.28秒 強:0.35秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃（キック）

手前 スライディング



奥 スライディング



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.28秒 強:0.35秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃（立ち）

手前 ミドルキック



奥 後ろ回し蹴り



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.35秒	○

対オーバースウェー攻撃（しゃがみ）

手前 回し足払い



奥 後ろ回し足払い

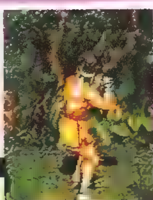


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.35秒	○

クイックスウェー攻撃

スウェーブロー

右足を開き、上体を右にそらせて左フックをはなつ。





無敵時間
0.28秒

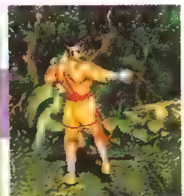
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.32秒	○

避け攻撃

バックパンチ

食らった相手を手前のスウェーラインに飛ばす裏拳。





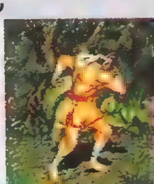
無敵時間
0.35秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.32秒	×

コマンド技

バーチカルアッパー ←+C

攻撃範囲はかなり狭いが威力のある、2ヒット技のアッパー。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18+18	200+200	2+2	0.43秒	×

スライディング ↘+D

攻撃力は低いが立ちガード不可の技。食らった相手は転倒する。

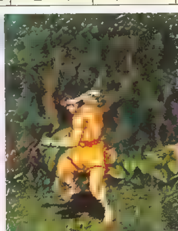


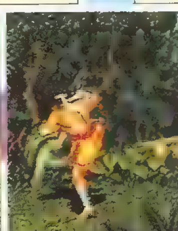


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	500	5	0.43秒	×

ジョーソバット ←+D

大振りの上段うしろ回し蹴り。食らった相手を，強制的に手前のスウェーラインへ移動させる（相手が地上にいた場合のみ）。見た目どおり攻撃位置が高く，足元にスキがある。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	400	5	0.43秒	×

投げ技

ジョースペシャル

相手の近くで→+C

相手の腹にヒザ蹴りをたたき込み，さらにアゴを蹴り上げる。蹴り上げたときにのみ，表にある攻撃値ぶんのダメージを与えられる。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.35秒	0.2秒

膝地獄

相手の近くで→+D

ヒザ蹴りを連発で当てる。表の数値は，ヒザ蹴りが3，5，7，9，11，13，15発当たったときと，トドメの前蹴りを当てたときに加算される。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
1発につき4	1発につき100	1発につき1	1発につき0.05秒	0.2秒

コンビネーションアーツ

ハリケーン・クラッシュ

(遠距離で)
B, D, D

基本攻撃値	
15, 6, 12	
合計得点	合計気絶値
700	5

遠距離限定だが，空振りでもだせる技。ローキックから，前方へ踏み込みつつミドルキック→バックハイキックを連続でくりだす。3段目を食らった相手は吹き飛びダウンする。



疾風ローリング・サンダー

←+C, C,
↓+D

基本攻撃値	
18, 7, 12	
合計得点	合計気絶値
700	6

相手にヒットしたときのみだせる。コマンド技のバーチカルアッパーを1段目で止めてジョーソバットへつなぎ，足払いでトドメ。3段連続技で，足払いを食らった相手は転倒する。



ダイナマイト・ボンバー

↓+C,
D, D

基本攻撃値	
10, 8, 12	
合計得点	合計気絶値
1000	7

2発目の攻撃が空振るorガードされると，3発目をだせない。突き上げるようなヒジ打ちから，蹴り上げで相手を宙に浮かせ，回転カカト落として地面へたたき落とす。



爆烈ラッシュ

(近距離で)
C, C, C, C, C, C

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
10, 7, 7, 7, 7, 7	(5発で)1000	(5発で)6

ヒット時のみ使用可能。1発目は，レバー・ニュートラルor→でだすこと。右フック→左アッパーの連打だが，5発目のフックはボブほか一部の相手にしか当たらず，さらに6発目のアッパーは空振ってしまう。実質上はC×5で限界の技だ。連打を途中で止めた場合は，フックかアッパーが2ヒットして終了する。



必殺技

ハリケーンアッパー

←↙↓↘→+AorC
(フェイント:←↙↓↘→+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	14	400	4	0.33秒	1	1
強	20	600	6	0.47秒	1	1

大振りのアッパーで地面につむじ風を起こし，竜巻をはなつ。

ボタンの弱強でジョーの動作や竜巻の性能は大きく変化する。弱なら左腕で，ゆっくり進む小さな竜巻をはなつ。相手が地上で食らうと小さくのけぞり，空中で食らうと普通に吹き飛んでダウンする。強なら右腕で，進行速度の速い大きめの竜巻をはなつ。相手が地上で食らうと大きくのけぞり，空中で食らうときりもみ回転しながら吹き飛んでダウンする。



スラッシュキック

↙→+BorD
(フェイント:↙→+AC同時)

足を振りだし，前方へ飛びかかる。強でだした場合，弱より高速で遠くまで飛ぶほか，相手にヒットしたときに，延髄蹴りを追加で当てる。ヒット効果も弱は吹き飛ぶだけだが，強はダウンになる。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	22	500	5	0.33秒	1	1
強	20+14	500+300	5+3	0.43+0.43秒	2	1





強でだした場合



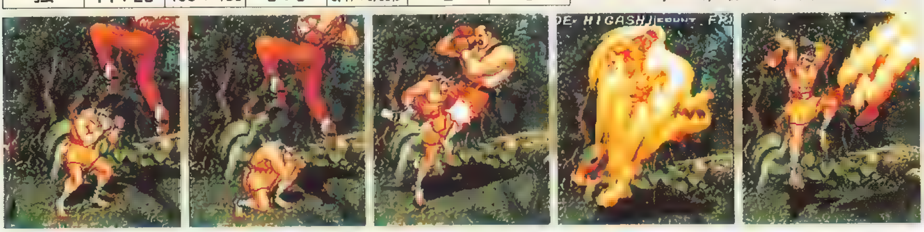
タイガーキック

↓↘→↗+BorD
(フェイント:→↓↘+AC同時)

その場にうずくまったのち，勢いよく地面を蹴り，全身を炎で包んで跳びヒザ蹴りをくりだす。跳び上がる瞬間と跳び上がった直後にそれぞれ攻撃判定が出現し，跳び上がってからの攻撃を食らった相手は，燃え上がりダウンする。

コマンド完成の瞬間から一定時間，全身無敵になる。弱は上昇しきって攻撃判定が消えるまで（0.48秒），強は跳び上がり全身が炎に包まれるまで（0.33秒）が無敵時間だ。そのほか，強の場合は攻撃判定が3回出現するが，2発目の攻撃の時点で相手が燃える（食らい判定が消える）ため，最大ヒット数は2となる。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	13+17	300+300	3+5	0.17+0.33秒	2	2
強	14+23	400+400	3+6	0.17+0.33秒	2	3



黄金のカカト

↓↙←+BorD

体を時計回りにひねりつつ前方へ跳んでいき，大きく振り回す右足で攻撃する。本作になって追加されたジョーの新技。

弱強のちがいは跳ぶ軌道と速度，それに動作にかかる時間だ。弱だと小さく跳ぶだけだが，強は大きな弧をえがき高速で跳んでいくかわりに，技の動作に時間がかかるようになっている（これは，基本的にどの技にも共通する性質だ）。

右足が上へ向いているポーズから着地直前まで，攻撃判定が持続しつづける。ただし，弱なら2発，強なら3発相手に当たった時点で攻撃能力を失い，技の動作が終わるまで無防備状態になる。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	13×2	300×2	3×2	0.33秒×2	2	2
強	12×3	300×3	4×3	0.47秒×3	3	3



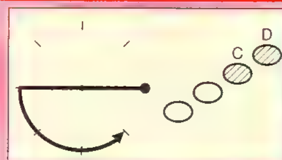
超必殺技

スクリューアッパー

→←↙↓↘+CD同時

まずは左腕を振るって風を起こし，つづけて右腕を振るい，巨大な竜巻を目の前に発生させる。食らった相手は竜巻に巻き込まれてはるか上空へと吹き飛ばされたのち，地面にたたきつけられて大ダメージを受ける。ちなみに，竜巻発生の瞬間は立ちガード不可となっている。

ガードした相手の体力を3回ケズった時点で，（竜巻が残っていても）攻撃判定が消滅してしまうほか，相手の飛び道具に簡単に相殺されてしまうのも難点だ。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
48	3000	6	0.67秒	1	3



▲まずは左腕を振るう　▲つづけて右腕を構え　▲振り上げると竜巻が巨大化　▲食らった相手を吸い込み　▲はるか上空へ巻き上げる

潜在能力（超コンビネーション）

相手と一定距離以上離れて

→↘↓↙←+CD同時

挑発をだせる間合いまで相手との距離を開く（161ドット以上離れる）と，使用可能になる。はなったスクリューアッパーが，画面端まで進んでいく。ヒット効果は通常のものと同じだが，与えるダメージは格段に大きくなっている。

ケズリ回数は通常時と同じく3回で，それ以降は竜巻が残っていても攻撃判定は消滅している。なお，竜巻にはパワーゲイザーのようにスウェーライン上の相手を攻撃する能力はない。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
60	6000	9	0.83秒	1	3



▲かけ声が通常とちがう　▲竜巻の外見は同じだが　▲こちらは前方へ進んでいくのだ　▲食らった相手を巻き上げる点は変わらない

フランコ・バッシュ

FRANCO BASH



PROFILE



Introduction

キックボクシングの元スーパーヘビー級チャンピオン。最愛の息子を人質にとられ，秘伝書を集めることを命じられる。

Impression

最愛の家族のために，一度は退いたキックボクサー・チャンプの栄光の座。長い間フランコの中に眠っていたファイターの力が，再び覚醒する。が，そのきっかけは非情を極め，１人の父親に冷酷な試練を与えた。

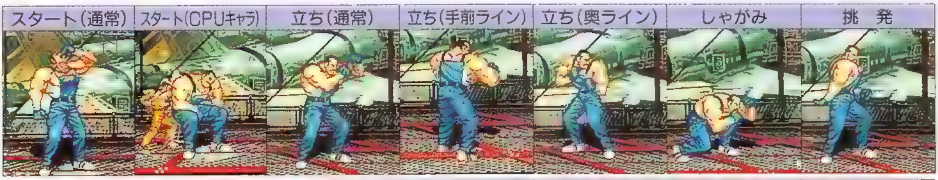
『餓狼３』に登場するファイターたちの中で，ただ１人家族の命運を背負う男。身も心も押しつぶされそうな重圧に耐え，振り上げるその拳は，怒りと哀しみに震えている。

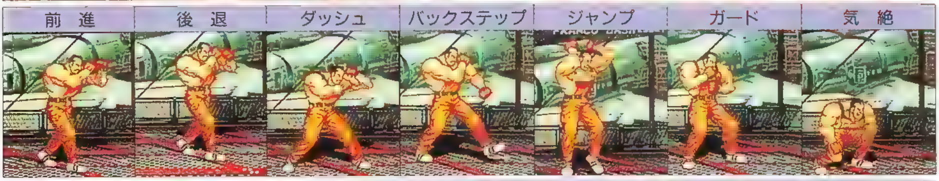
秘伝書やら完全体なぞという得体の知れないモノのために，危機にさらされる息子の命。彼を救えるのは，父親以外誰がいるのだろう。だからフランコは，この理不尽な闘いに身を投じていくのだ。

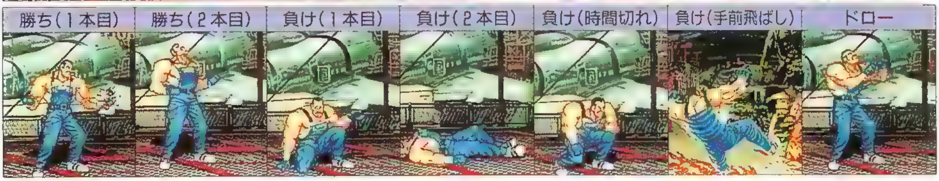
しかし，肉体的な強さだけでは，何ひとつ変えられぬ。フランコは息子と自分を真に救うものの存在に，気づかなければならない。彼はもう一度目覚める必要がある。力のみを提供する消耗品ではなく，誇りあるチャンプであり，家族を守る父親として。そのときはじめて，悪夢の輪を断ち切ることが可能になるのだ。

自分がどのような目に遭おうとも，愛する者の笑顔を決して曇らせてはならない。それは同時に人として親として，子供に示すべき義務でもある。

息子に必要な父親とは，悪事に加担した共犯者ではなく，悪を敢然と退けた男なのだから。



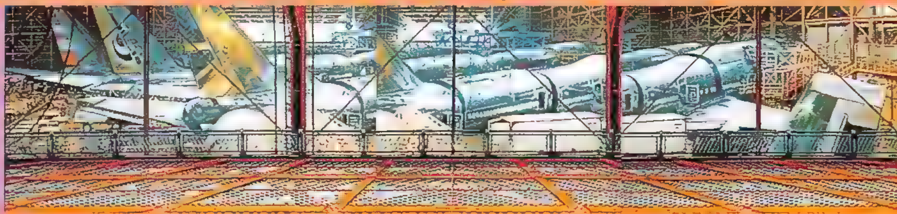




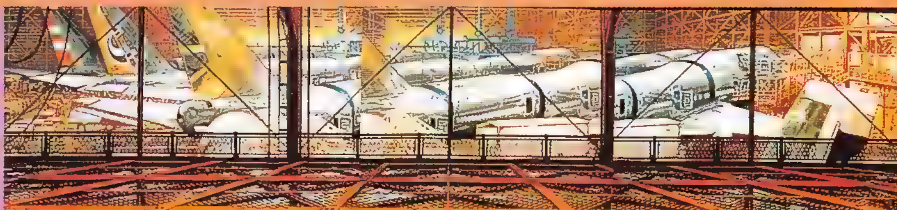
フランコSTAGE：サウスタウン・エアポート

飛行機の格納庫。屋内ということもあってか，ラウンドごとの変化は，遠景の色調が少し変わるだけ。

ROUND1&3&5

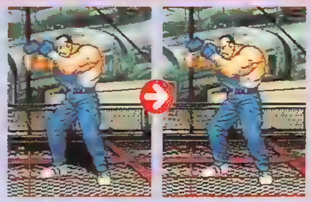


ROUND2&4



隠れ演出

このステージは足元が金網のため，キャラの影もはっきりとは見えない（点滅している）。ちなみに，KO演出は手前飛ばしのみ。



Franco Bash

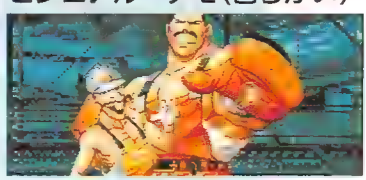
ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



ビジュアル・デモ(色ちがい)



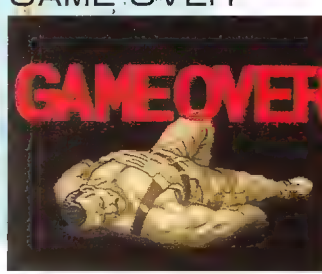
SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

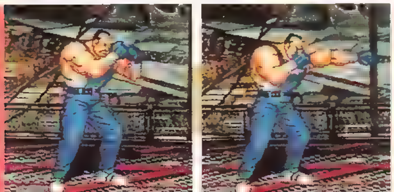
弱パンチ(Aボタン)

ヘビーフック



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	100	2	0.25秒	○

ヘビージャブ

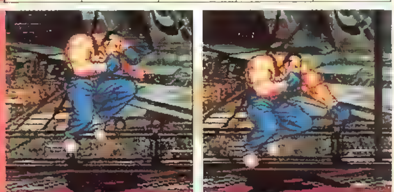


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	100	2	0.25秒	×

ダッキングブロー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8	100	1	0.08秒	○



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	100	2	0.25秒	×
小ジャンプ	11	100	2	0.25秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	100	2	0.25秒	×
小ジャンプ	11	100	2	0.25秒	×

強パンチ(Cボタン)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12+12	200+200	3+3	0.33+0.33秒	○

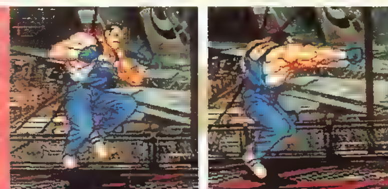


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	300	5	0.4秒	×



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	300+300	5+5	0.33+0.33秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	300	4	0.4秒	×
小ジャンプ	18	300	4	0.4秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	300	4	0.4秒	×
小ジャンプ	18	300	4	0.4秒	×

基本技(キック系)

立ち(近距離)

弱キック(Bボタン) ヘビーニー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	200	2	0.25秒	×

強キック(Dボタン) ミドルハイ



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13+13	300+300	4+4	0.4+0.4秒	×

立ち(遠距離)

弱キック(Bボタン) ヘビーストッピング



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	200	2	0.25秒	×

強キック(Dボタン) バックフィニッシュ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	400	6	0.4秒	×

しゃがみ

弱キック(Bボタン) ヘビーロー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.25秒	○

強キック(Dボタン) ヒールシーバー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	400	5	0.45秒	○

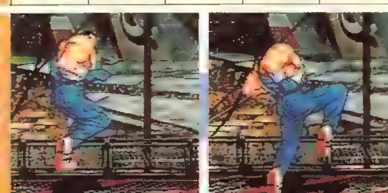
垂直ジャンプ

弱キック(Bボタン) ヒールスタンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	200	2	0.25秒	×
小ジャンプ	13	200	2	0.25秒	×

強キック(Dボタン) フライングニー



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	20	400	5	0.4秒	×
小ジャンプ	20	400	4	0.4秒	×

斜めジャンプ

弱キック(Bボタン) ヒールスタンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	200	2	0.25秒	×
小ジャンプ	13	200	2	0.25秒	×

強キック(Dボタン) [illegible]



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	20	400	5	0.4秒	×
小ジャンプ	20	400	4	0.4秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 ステッピングハンマー



奥 ステッピングハンマー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:12 強:18	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.33秒 強:0.5秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 ステッピングニー



奥 ステッピングニー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.33秒 強:0.5秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 ヘビーフック



奥 バックトルネード



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	5	0.5秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 ロートルネード



奥 ローバックトルネード



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	5	0.5秒	○

クイックスウェー攻撃

スウェーアックス

食らった相手を奥ラインに弾き飛ばす右フック。

無敵時間 0.2秒



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	3	0.4秒	○

避け攻撃

スウェーヘビーフック

食らった相手を手前ラインへ弾き飛ばす左フック。

無敵時間 0.12秒



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.4秒	×

コマンド技

バッシュトルネード

→+D

大振りのバックハイキック（上段うしろ回し蹴り）。地上にいる相手が食らったら，手前のスウェーラインへと弾き飛ばされていく。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	400	5	0.43秒	×

投げ技

サンドバスター

相手の近くで→+C

ヒザとヒジで，相手の頭をカチ割るように上下から挟撃する。つかみの動作がやや遅いかわり，つかめる間合いは非常に広くなっている。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.5秒	0.23秒

コンビネーションアーツ

ガトリングブローA

(近距離で)
C, C, C, C

基本攻撃値	
12, 7, 7, 7	
合計得点	合計気絶値
800	6

近距離限定で，1発目が相手にヒットしたときのみだせる。ボディアッパーを右→左→右→左と連発する4段連続技。4発目のボディアッパーがヒットすると，相手はダウンする。Cを押す回数を3発以下におさえた場合，最後のボディアッパーが2ヒットして，技が終わる。



ガトリングブローB

(近距離で)
C, C, C, ➡+D

基本攻撃値	
12, 7, 7, 14	
合計得点	合計気絶値
900	7

ガトリングブローAの変形版で，やはり1発目がヒットしたときのみだせる。ボディアッパーを右→左→右とたたき込んだあと，中段後ろ蹴りでフィニッシュする4段連続技。最後の蹴りを食らった相手は後方へ大きく吹き飛ばされ，ダウンしたあともしばらく地面をスベっていく。

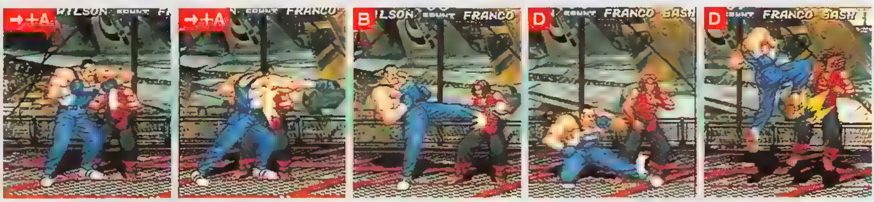


バッシュマスターA

➡+A, ➡+A, B, D, D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
11, 6, 6, 6, 12	900	8

間合いの近遠に関係なく，1発目がヒットすれば使用可能。ヒジ打ち（遠距離ならジャブ）のあと踏み込みつつ，ストレート→前蹴り→しゃがみキック→跳びヒザ蹴りと連続でくりだす5段連続技。ちなみに，最後の跳びヒザ蹴りはしゃがみガード不可となっており，食らった相手は宙に浮き上がりダウンする。

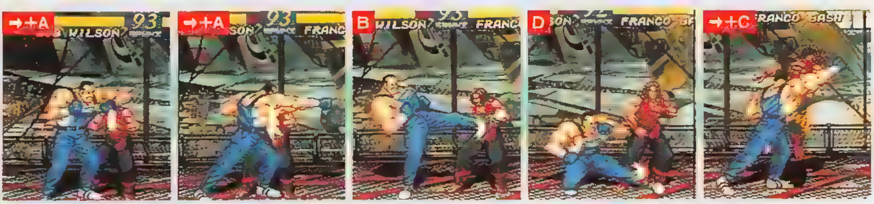


バッシュマスターB

➡+A, ➡+A, B, D, ➡+C

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
11, 6, 6, 6, 11	700	8

1発目がヒットすれば使用可能。ヒジ打ち（ジャブ）→ストレート→前蹴り→しゃがみキックのあと，スマッシュ（1ヒットのみ）でフィニッシュする5段連続技。スマッシュがヒットすれば相手はダウンする。バッシュマスターAとちがい，トドメの5発目の技は，4発目がヒットしていないとだせない。

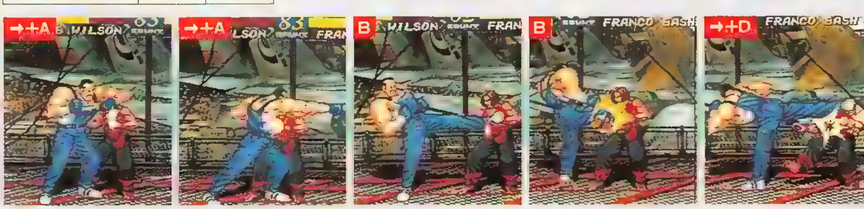


バッシュマスターC

➡+A, ➡+A, B, B, ➡+D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
11, 6, 6, 7, 12	800	9

バッシュマスターAと同じく，1発目がヒットすれば（途中の攻撃を空振っても）すべての技をだせる。ヒジ打ち（ジャブ）→ストレート→前蹴り→ヒザ蹴り（遠距離だとハイキック）→中段後ろ蹴りの5段連続技。最後の蹴りを食らった相手は後方へ大きく吹き飛び，ケムリをあげて地面をスベっていく。



必殺技

ダブルコング

↓↙←+AorC

大振りの右フックのあと，左フックを上から振り下ろす2段攻撃。2発目の左フックはしゃがみガード不可となっている。強でだすと動作が遅くなるかわりに，2発目がヒットした場合，相手を地面にたたきつけてダウンさせられる。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	15+13	400+200	5+2	0.33+0.33秒	2	2
強	17+15	500+300	6+3	0.5+0.5秒	2	2



パワーバイシクル

↓↘→+BorD

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	26	500	7	0.4秒	1	1
強	28	700	9	0.6秒	1	1

横方向へ，半円をえがいて大きく振り回すハイキック。強でだすと，一歩踏み込んだあと蹴りを振り回す。

通常ライン上の攻撃に加えて，蹴りを振り上げる瞬間は奥，振り下ろすときは手前のスウェーラインに対しての攻撃能力を持っている。



ウェービングブロー

←↙↓↘→+AorC

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	15	600	6	0.4秒	1	1
強	17(+19)	500(+500)	6(+6)	0.6秒	2	1

弱（Aボタン）の場合

左右に体を振りながら（ウェービング）前方へ突進，相手に接近したら，2ヒットする右アッパーをくりだす。アッパーをだすまで，ヒザから上は無敵。



強（Cボタン）の場合

手前ラインへスウェーしたのち，左フックをくりだしつつ奥ラインへ移動し，中央へもどる。フックがヒット中にコマンドを再入力すると，奥ラインから2発目のフックを追加でくりだせる。





超必殺技

ハルマゲドンバスター

→↘↓↙←+CD同時
（ヒット後にコマンド再入力で追加攻撃）

コマンドを入力すると，鼻をこすったのち右アッパーをはなつ。このアッパーがヒットしたら，左アッパーで相手を真上へ吹き飛ばし，おたけびをあげる。その直後に同じコマンドを再度完成させると，落ちてきた相手にストレート3発（右→左→右）とバックハイキック（上段後ろ回し蹴り）をたたき込む。

最初の右アッパーをガードされると，左アッパーはでない。つまり，1回ケズるだけで技が終わってしまう。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
14×2 (+14×3+12)	500×2 (+500×4)	2×2 (+2×4)	0.38秒×2 (+0.38秒×4)	6	1


▲右アッパーのあと


▲左アッパーを打ち


▲おたけびをあげる

コマンド再入力に
失敗（もしくは入力しなかった場合）
成功


◀フランコはその場にうずくまってしまう。むろん，追加攻撃は当てられない


▲大きく振りかぶって


▲まずは右ストレート


▲つづいて左ストレート


▲ふたたび右ストレート


▲トドメはハイキック

潜在能力（編集部調べ）

ニュートラル+D，↓+C，
↓↙←→+CD同時，→↘↓↙←+A
（タイミングよく順番に入力）

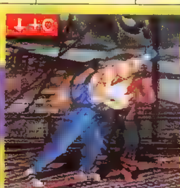
基本攻撃力		合計得点	
13+13, 1, 19×2, 19×3+16		6800	
合計気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
11	1.35秒	9	—

潜在能力のないフランコだが，潜在能力「もどき」はコマンドとして存在する。ただし，普通にすべてキメられる相手がジョー，ボブ，ギースの3人のみで，相手が画面端にいても前記の3人に加えて舞（ごくまれに当たる），ホンフウの，計5人しかいない。ほかの相手には，3発目のスマッシュか5発目のアッパーが空振ってしまって技がつづかないという，まさに「もどき」なのだ。

ハイキック（2ヒット）→スマッシュ（1ヒットのみ）→強化版ハルマゲドンバスター（2+追加攻撃4ヒット。最後の蹴りが通常とはちがう）という，合計9段の連続攻撃。与えるダメージは，相手の体力が満タンからゲージ点滅をはじめてしまうほど大きい。



▲ハイキック2段から



▲パンチで相手を浮かす



▲鼻をフンッと鳴らして


▲右と左の連続アッパー


▲「ダーッ！」とさけぶ



▲落ちてきた相手に対し


▲右→左ストレートから


▲再度右のあとトドメに


▲中段後ろ蹴りを当てて


▲フィニッシュポーズ

ボブ・ウィルソン

BOB WILSON



PROFILE

[illegible]



Introduction

リチャード・マイヤにブラジルでスカウトされ，パオパオカフェ2号店のマスターに任命される。カポエラこそが最強の格闘技であるとの信念を持つ。

Impression

素足がステップを踏み，ドレッドヘアが軽快に揺れる。レゲエのリズムに乗りダンスを踊る，ボブという青年。礼儀正しい物言いは，根は温和で素朴な性格であることをうかがわせる。

ボブの特技はカード占いだそうな。時間の合間を見てはカードをシャッフルし，相談者にきたるべき未来の暗示を与えていたのだろうか。よく当たるという話だが，彼自身が自分の未来を占うときは，カードを必要としない。なぜなら，カポエラが彼の人生を指し示してきたからだ。

カポエラは文字どおりボブの夢であり，未来である。事実，それは貧しい生活から抜けだし，望みを叶(かな)えるチャンスをもたらした。尊敬するリチャードに認められ，バックアップを得たボブは，新天地で自分の夢を実現するべく，期待に胸を膨らませている。

彼に示されたカードは『運命の輪』。幸運をつかんだ今，それを踏み台に，今度はより大きな夢に向かって歩きはじめる必要がある。仲間やリチャードの期待を背負い，自分自身の夢を果たすべく，ボブは新たな闘いを挑みつづけるのだ。

あなたがもし，その街へ立ち寄ることがあれば，パオパオカフェ2号店を訪れてみよう。笑顔の似合う素敵な店長が，腕によりをかけてとびっきりの“料理”をごちそうしてくれるはずだ。



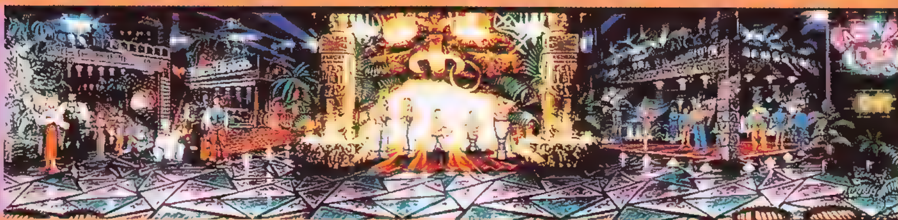
ボブSTAGE：パオパオカフェ2nd

パオパオカフェ2号店の店内。左端にはリチャード夫妻がいる。ラウンドごとの変化は，照明の色がちがう程度。

ROUND1&3&5

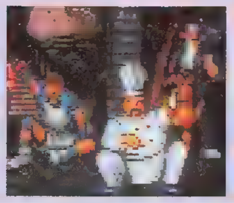


ROUND2&4



隠れ演出

左側の観客に注目すると，『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』（&'95）の登場キャラが観戦している。コックを挟んで左側がシイ・ケンスウ，右側が草薙　京だ。KO演出は，手前飛ばしのみ。

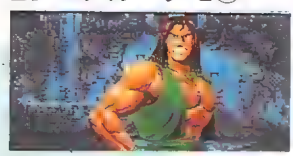


Bob Wilson

ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)／強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)

バイソンファング(弱パンチ)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	2	0.2秒	○

ワイルドボア(強パンチ) 2HIT



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	200+200	2+2	0.27+0.27秒	○

立ち(遠距離)

バイパーファング(弱パンチ)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
5	100	2	0.2秒	○

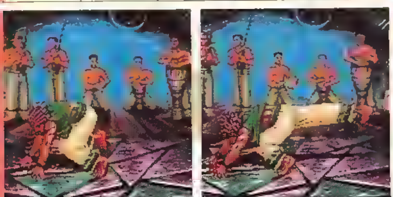
グレイトベア(強パンチ)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	4	0.37秒	×

しゃがみ

ドッグキック(弱パンチ)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8	100	2	0.2秒	×

エレファントタスク(強パンチ)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	300	4	0.37秒	○

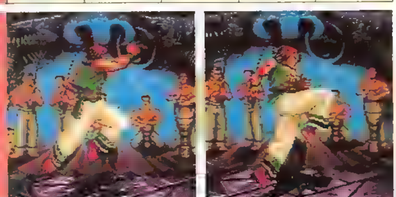
垂直ジャンプ

ウッドペッカー(弱パンチ)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	6	100	2	0.2秒	×
小ジャンプ	6	100	2	0.2秒	×

イーグル(強パンチ)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	300	4	0.37秒	×
小ジャンプ	14	300	3	0.37秒	×

斜めジャンプ

ウッドペッカー(弱パンチ)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	6	100	2	0.2秒	×
小ジャンプ	6	100	2	0.2秒	×

ワイルドグース(強パンチ)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	300	4	0.37秒	×
小ジャンプ	14	300	3	0.37秒	×

基本技（キック系）

弱キック（Bボタン）

立ち（近距離）　セアルシコン




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8	200	1	0.2秒	○

立ち（遠距離）　トルファン




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12	200	2	0.2秒	×

しゃがみ　ヤンクバイシン




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	200	2	0.2秒	○

垂直ジャンプ　コンドルナンタ




	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	10	200	2	0.2秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.2秒	×

斜めジャンプ　クロウバット





	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	10	200	2	0.2秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.2秒	×

強キック（Dボタン）

立ち（近距離）　クラクロー




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	400	5	0.37秒	○

立ち（遠距離）　タイリーファング




攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	400	5	0.37秒	×

しゃがみ　テンヴォーターシャル



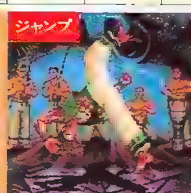

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	400	5	0.42秒	○

垂直ジャンプ　ソルコンター




	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	400	5	0.37秒	×
小ジャンプ	16	400	4	0.37秒	×

斜めジャンプ　[illegible]





	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	20	400	5	0.37秒	×
小ジャンプ	16	400	4	0.37秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前　キャメルアタック



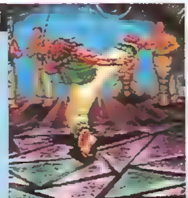
奥　エレファントアタック



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.45秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前　タイガークロー



奥　ガゼルキック



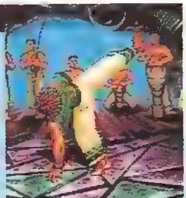
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.45秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前　ワイルドオックス



奥　パンサークロー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.45秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前　リザードアタック



奥　ブルフロッグキック



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.45秒	○

クイックスウェー攻撃

シャーク

右へ深くかがみ込み、右足を前方へ振り上げる。

無敵時間　0.28秒





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.37秒	○

避け攻撃

ソードフィッシュ

避け攻撃で唯一、必殺技キャンセルの可能な蹴り技。

無敵時間　0.22秒





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.37秒	○

コマンド技

スライドヘッドバット

→+C

食らった相手を突き飛ばす、踏み込んでの頭突き。気絶値が非常に高い。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
15	500	15	0.5秒	×

ジャンプアンダーキック

空中で↘+D

攻撃がヒットすると後方に跳ね返るが、このときにも攻撃をだせる。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8	300	2	0.17秒	×

ボブサマー

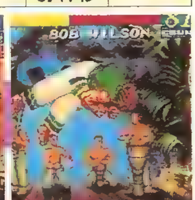
起き上がる瞬間に,レバー・ニュートラルから↑+C

しゃがみガード不可で，相手の攻撃動作中に当てると，攻撃値が24に増える特殊な技。必殺技ではないのでケズリ能力はなく，空中ガードでも防御されてしまう。攻撃判定が消えるまで（0.28秒間）全身無敵。

コマンドは，厳密に言うと「レバーをニュートラルから↑に入力し，0.05秒以内にCボタンを入力。そのあと0.08秒以内にボブが完全に起き上がれば」成立する。







攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12	1000	8	0.33秒	×

投げ技

ファルコン

相手の近くで➡+D

とらえた相手をヒザで蹴り飛ばす。蹴る瞬間，もしくは蹴った直後に特定のコマンドを入力すると，追加攻撃をだすことができる（必殺技のページを参照）。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
15	400	5	0.45秒	0.2秒

コンビネーションアーツ

アングリーウルフ

（近距離で）

C, D, ⬇⬇+D

1発目がヒットしたときのみだせる技。中段蹴り→跳びヒザ蹴りをくりだして相手を宙に浮かせたあと，空中で1回転し，地面に倒れ込んだ相手に追いうち攻撃をたたき込む。ちなみに最後の⬇⬇+Dは，ヒザ蹴りを当てたあとに入力しても間に合うほど入力受け付け時間が長い。余裕をもって入力できるのだ。

基本攻撃値	
10, 8, 20	
合計得点	合計気絶値
900	8



ラッシュホーン

（近距離で）

C, C, C, ➡+C

近距離限定で，1発目がヒットしたときのみだせる。中段うしろ回し蹴り→上段回し蹴り→中段うしろ回し蹴り→スライドヘッドバットの4段連続技で，食らった相手は後方へ大きく吹き飛び，地面をスベっていく。4発目のスライドヘッドバットは，単独でだしたときのような高い気絶値を持っていない。

基本攻撃値	
10, 7, 7, 11	
合計得点	合計気絶値
1200	9



ポイズンファング

（近距離で）C, C, C, C, D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
10, 7, 7, 7, 11	1400	7

近距離限定で，1発目がヒットしたときのみ使用可能。中段うしろ回し蹴り→上段回し蹴り→中段うしろ回し蹴り→上段回し蹴りと，回転しながら左右の蹴りを連発したあと，トドメに中段うしろ蹴りをたたき込む5段連続技。ラッシュホーンと同様に，食らった相手は大きく吹き飛び，地面をスベっていく。

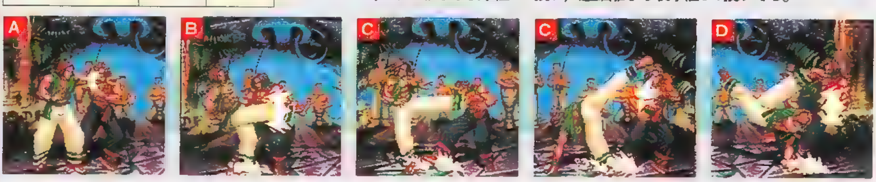


ワイルドキャット

A, B, C, C, D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
6(5), 7, 7, 7, 16	1500	7

1発目の攻撃が相手に当たれば（ヒット，ガードは問わず）だせる。ジャブ→中段前蹴り→中段うしろ回し蹴り→上段うしろ回し蹴りのあと，トドメに遠距離立ち強キックをたたき込む5段連続技。食らった相手はダウンする。1発目のジャブは，近距離なら攻撃値6の技が，遠距離なら攻撃値5の技がでる。



必殺技

ワイルドウルフ

←タメ→+BorD

体をねじって，小さく跳ね上がりながら側転，振り回す両足で攻撃する。跳ね上がったあと，降下して足をおろすまでの間に3発の攻撃判定が出現。その中で3発目（下の連続写真で4枚目のポーズから，攻撃判定が消えるまで）だけは，しゃがみガード不可となっている。

弱と強のちがいは，攻撃値などの数値面と，移動距離および動作速度。弱より強のほうが前方へ進むかわりに，動作は遅く（大きく）なる。

タメ時間は弱が0.5秒，強が0.7秒。ちなみに，この数値はバイソンホーン（下の技）にも該当する。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	11×2+12	200×3	1×2+3	0.08×2+0.17秒	3	3
強	13×2+15	300×3	2×2+3	0.1×2+0.17秒	3	3



バイソンホーン

↓タメ↑+BorD

この技は，攻撃の弱強や1発目の攻撃がヒットしたか否かで，動作が微妙に変化する。ヒットした場合は，弱なら2発目で相手を蹴りとばし，足をかかえて後方に跳び去る（下の写真を参照）。強ならさらにもう1発蹴って後方宙返りする（ポーズはボブサマーと同じ）。

そして，ガードされたり空振った場合は，ジャンプ弱キックと同じポーズで蹴り上げたあと（表のカッコ内の数値が，この蹴りの数値），足をかかえ込んで後方に跳び去るのだ。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	12+11 (6)	200+300 (100)	2+3 (1)	0.17×2秒 (0.17秒)	2	2
強	10+12+16 (8)	200×2+400 (100)	2×2+5 (1)	0.13×3秒 (0.17秒)	3	2



リンクスファング

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
14	600	5	0.3秒	1	—

投げ技の動作中（投げた直後）に

↘↘+D

とらえた相手にヒザ蹴りをたたき込む投げ技「ファルコン（→+D）」の動作中にのみ使用可能。ヒザ蹴りを当てた直後に入力受け付けポイントがあり，そこでコマンドを完成させると，地面に落ちた相手にあびせ蹴りをたたき込む。



ホーネットアタック

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
9+10	500+500	4+4	0.4+0.4秒	2	—

投げ技の動作中（投げる瞬間）に

↗↗+D

リンクスファングと同じく，投げ技の動作中にのみ使用できる特殊な必殺技。

ヒザ蹴りがヒットする瞬間にコマンドを完成させることで，宙に浮き上がった相手にワイルドウルフ風の側転蹴り（2ヒット）を追加で当てられる。



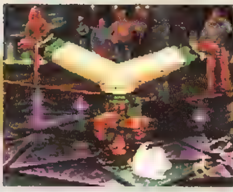
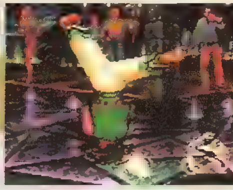
ローリングタートル

弱:AC同時
強:BD同時

頭を軸にして時計回りに3回転し，両足で攻撃する。動作中は，レバーで左右移動が可能。攻撃判定は横向きになった瞬間にだけあり，スウェーライン上の相手を攻撃する能力はない。




	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	13+11×4	400+100×4	4+1×4	0.07×5秒	5	5
強	30，27	800，700	8，7	0.1秒，0.08秒	2	5



超必殺技

デンジャラスウルフ

↓↓↓+BCD同時

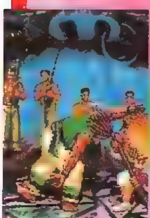
光の軌跡を残しながら側転攻撃を3回くりかえす，ワイルドウルフの強化版。1回転ごとの攻撃回数も4発と，ワイルドウルフより1発多い。数値（攻撃値および得点）のうちわけは，以下のとおり。

1回転目は，1～2発目が攻撃値8で得点は200。3～4発目は攻撃値9の300点で，さらにしゃがみガード不可となっている。これは，2回転目もまったく同じだ。

3回転目は，3～4発目がしゃがみガード不可な点は同じだが，4発の攻撃がすべて攻撃値9の300点となっている。以上を合計したのが，下の攻撃値と得点だ。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
合計104	合計3900	1×12	0.1×12秒	12	10


▲体をかたむけ


▲光を発しながら側転攻撃


▲動作はワイルドウルフだが


▲1回転で4発攻撃する


▲3回転して技は終了

潜在能力(潜在攻撃)

ダッシュ中に↙↗+CD同時

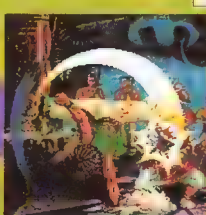
強化版デンジャラスウルフのあと，ボブサマー風の蹴り上げをくりだす。

通常のデンジャラスウルフとのちがいは，前方への移動速度が速く，攻撃がすべて攻撃値9の300点だという点。最後の蹴り上げは1発目が攻撃値9の400点，2発目が攻撃値27の2000点となっている。

ちなみに，気絶値は1，5，9，14発目にしかない（数値は1，1，1，3だ）。

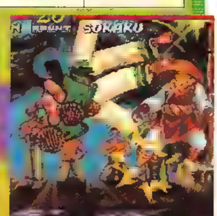
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
合計140	合計6000	合計6	0.13×4秒	14	14


▲ダッシュから


▲強化版デンジャラスウルフ


▲3回転したあと，トドメに


▲残像つきの蹴り上げ



▲相手を蹴りとばす

望月 双角

MOCHIZUKI SOKAKU



PROFILE



Impression

望月双角なるこの御仁と，はじめて相まみえた人の中には「ひょっとしたら遊ぶゲームをまちがえたのでは」と思ったかたもいらっしゃる……かもしれない。

僧侶と呼ぶには穏やかならざる殺気を発し，編み笠を目深に被って素顔を見せぬその姿は，一種異様な威圧感さえ覚える。それもそのはず，彼はただの僧侶にあらず，鬼をあやつり修羅を狩る一族なのだから。

『修羅』とは本来，仏を護るため魔を退ける神を云う。それが転じて戦いを好む鬼神を指し，さらに道を踏みはずし鬼道を歩む人間を総称するに至る。望月一族の狩る『修羅』とは，その者たちがまとう“殺気”を示すのか。

ならば，鬼を用いて人の殺気を封ずる双角自身，修羅の申し子ではなかろうか。しかし彼は言う，「私は，修羅になぞならぬ」と。闇を払うには闇の力もまた必要であり，暗闇があるからこそ光も存在できる。400年もの間，不知火流の陰で，暗黒の理力にしたがい修羅を食みつづけた望月一族にとって，光の世界にもどる手段をもたらすのも，修羅でしかないのだ。

アメリカの大気を震わせるいかづちの邪神の咆哮は，望月一族の新たなる時代の幕開けを告げた。眼前に立ちはだかる修羅を払いのけ，同時に己の内に潜む鬼を調伏する。それはかくも熾烈な闘いを呼び，双角をさらなる修羅の道へと導くのである。

Introduction

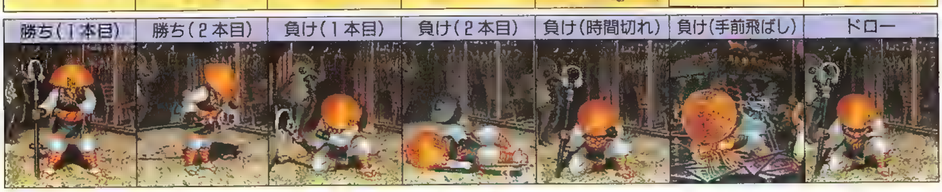
400年の歴史を持つ望月流の使い手。最強の格闘家を呼び寄せる秘伝書を修羅の根源とし，秘伝書を抹消するためサウスタウンに乗り込む。



スタート（通常）　スタート（CPUキャラ）　立ち（通常）　立ち（手前ライン）　立ち（奥ライン）　しゃがみ　挑　発



前　進　後　退　ダッシュ　バックステップ　ジャンプ　ガード　気　絶

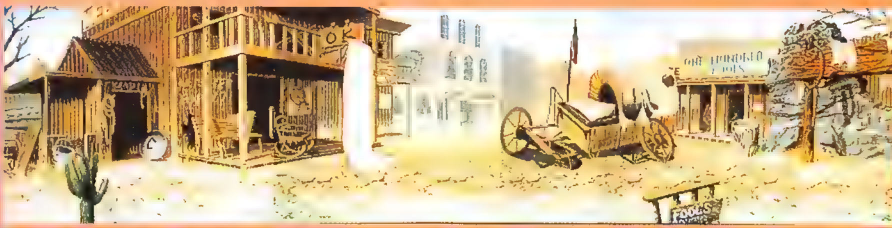


勝ち（1本目）　勝ち（2本目）　負け（1本目）　負け（2本目）　負け（時間切れ）　負け（手前飛ばし）　ドロー

双角STAGE：ドリームアミューズメントパーク

荒廃した遊園地。手前を木の葉や写真が流れていく。ラウンドごと（とくに夜）の変化が激しい。

ROUND1



ROUND2

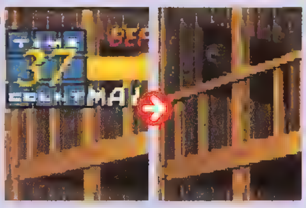


ROUND3～5



隠れ演出①

建物の窓に「ムンクの叫び」が。通常は体力ゲージの背後に隠れているが，勝負がつくと，このように姿を現す。



隠れ演出②

このステージで双角が2本目を獲得すると，カラスが飛んできて，彼の頭上に止まる。KO演出は手前飛ばしのみ。



ビジュアル・デモ



ビジュアル・デモ(色ちがい)



Mochizuki Sokaku

SDキャラ



CONTINUE



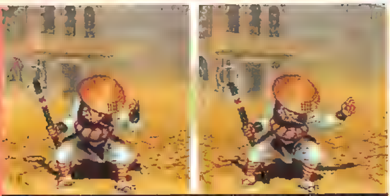
GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)



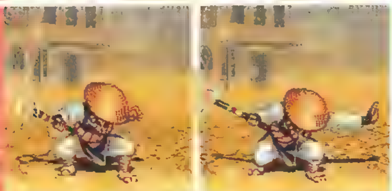
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.22秒	○

立ち(遠距離)



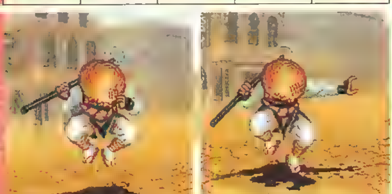
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.22秒	×

しゃがみ



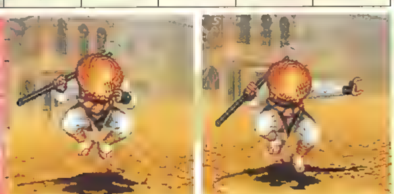
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	2	0.22秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.22秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.22秒	×

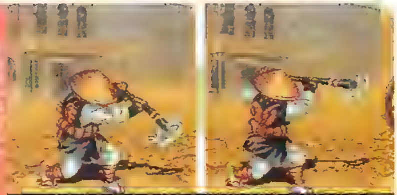
斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.22秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.22秒	×

強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)



2HIT

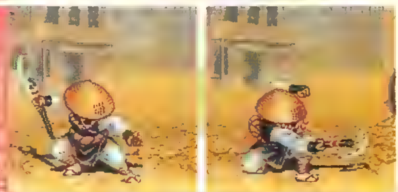
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9+9	200+200	2+2	0.3+0.3秒	×

立ち(遠距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	300	4	0.37秒	×

しゃがみ



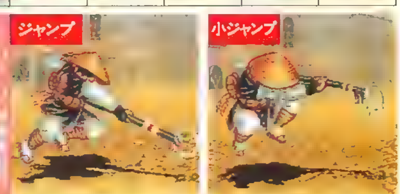
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	300	4	0.3秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	8	300	4	0.22秒	×
小ジャンプ	7	300	3	0.22秒	×

斜めジャンプ

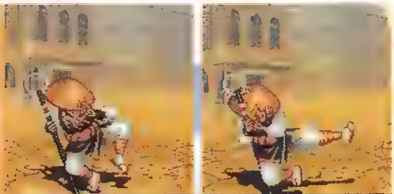


	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	300	3	0.22秒	×
小ジャンプ	8	300	3	0.22秒	×

基本技(キック系)

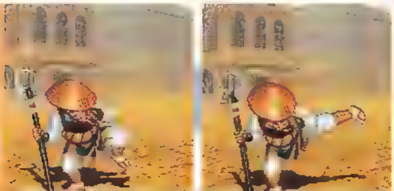
弱キック(Bボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.22秒	×

立ち(遠距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.22秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.22秒	×

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	200	2	0.22秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.22秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	200	2	0.22秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.22秒	×

強キック(Dボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	400	5	0.37秒	×

立ち(遠距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	400	5	0.37秒	×

しゃがみ



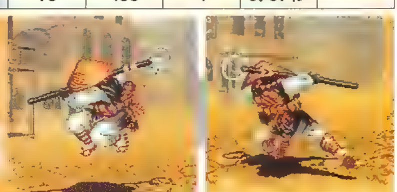
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	400	5	0.43秒	×

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	400	5	0.37秒	×
小ジャンプ	16	400	4	0.37秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	400	5	0.37秒	×
小ジャンプ	16	400	4	0.37秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前
霊力雷神棍(れいりきらいじんこん)



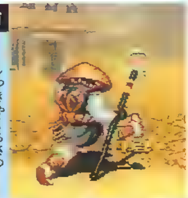
奥
霊力雷神棍



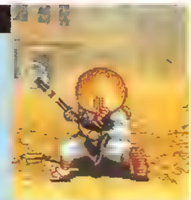
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:8 強:14	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.47秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前
失脚羅殺(しっきゃくらさつ)



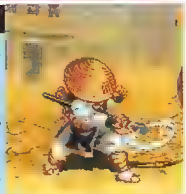
奥
失脚羅殺



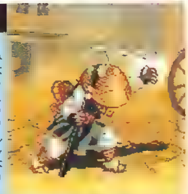
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.47秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前
怨魔滅殺棍(おんまめっさつこん)



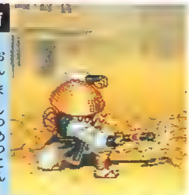
奥
明降臨掌(みょうこうりんしょう)



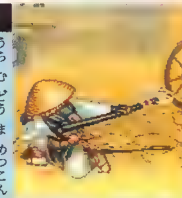
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.47秒	×

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前
怨魔失滅棍(おんましつめつこん)



奥
裏無道魔滅棍(うらむどうまめつこん)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.47秒	×

クイックスウェー攻撃

武者絶命掌(むしゃぜつめいしょう)

かがんでの裏拳。食らった相手を奥ラインに飛ばす。

無敵時間
0.4秒



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.37秒	×

避け攻撃

無道影当身(むどうかげあてみ)

錫杖を横に振るう。この技も必殺技キャンセル不可。

無敵時間
0.3秒



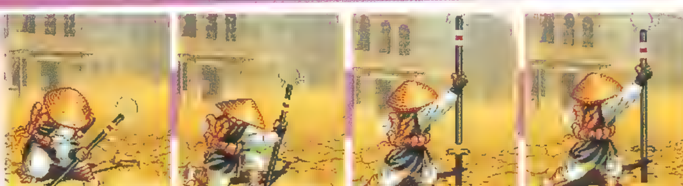
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.37秒	×

コマンド技

錫杖上段打ち

↙+C

右手に持った錫杖を前方へ振り上げる。攻撃範囲がかなり広く，攻撃判定の持続時間も長め。錫杖には食らい判定がないので，相手の攻撃とぶつかり合っても，そう負けない。



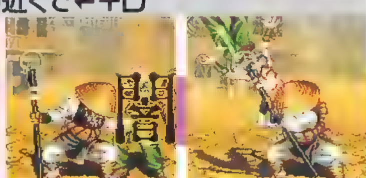
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	5	0.4秒	×

投げ技・連携技

無道縛り投げ

相手の近くで←+D

投げ動作に入ってから0・58秒以内にDを押すと、右の技へ変化。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	3	0.47秒	0.2秒

地獄門

無道縛り投げの動作中にD

錫杖で4回突く(ダメージは5発)。相手は0・5秒間よろめく。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間
1発につき3	1発につき100	2	0.3秒

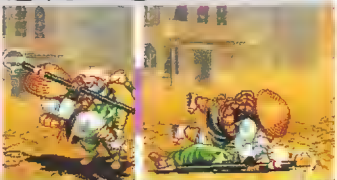
※連携技の表内の気絶値と継続時間は，連携技からすぐに脱出できた場合のものです（通常は0）

投げ技

無間地獄投げ

相手の近くで←+C

相手をかかえ込んだまま宙を1回転し、地面にたたきつける。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.47秒	0.2秒

空中投げ

昇天殺

おたがい空中のとき，相手の近くで↓要素+C

相手をかかえて地面に落とす。空中投げは相手を一瞬でつかめる。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
20	800	6	0.47秒	0

コンビネーションアーツ

天魔失空脚（てんましっくうきゃく）

ニュートラル+B，D，↘+D

1発目の攻撃は近遠どちらでもいいが，相手にヒットしないと技をだせない。立ち弱キックのあと，前方ジャンプの昇りで錫杖を，下りで蹴りを当てて相手をダウンさせる。そのあと，双角が着地するときに↘+Dを入力すると，倒れている相手を錫杖で1発突くのだ。B，Dのあと，↘+D連打と入力しておくと比較的だしやすい。

基本攻撃値	
11，8，8，7	
合計得点	合計気絶値
800	8



暗無道滅殺棍（あんむどうめっさつこん）

（近距離で）C，C，C，C，C，C

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
9，7，7，7，7，7	1200	7

近距離専用で，1発目が相手にヒットしたときのみだせる技。右から左から，合計6発の錫杖連打を相手にたたき込む。ただし，ブルー・マリーほか一部の相手には，たとえ密着して技をだしても，6発目が届かず空振りしてしまう。Cを押す回数を5回以下に抑えると，最後の錫杖攻撃が2ヒットして技は終わる。



必殺技

まきびし

↓↘→+A

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
10	300	3	0.3秒	1	1

フトコロからひと握りのまきびしを取りだし，前方へほうり投げる。まきびしは放物線をえがいて飛んでいき，地面に落ちてしばらく転がったあと，点滅しながら消えていく。

なお，「地面に落ちたあと」のまきびしは，立ちガード不可となっている。



[illegible]

↓↙←+D

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
16	500	6	0.47秒	1	1

5匹のミニ双角が前方へ向かい，相手に攻撃を加える（空中の相手が食らった場合は，落ちたところを攻撃する）。まきびし同様，地面に降りたあとは立ちガード不可。なお，双角本体は攻撃終了まで身動きが取れない。



必殺技

邪神棍

←↙↓↘→+C

錫杖を上空に浮遊させたのち，呪文をとなえて前方斜め下へ飛ばす。攻撃判定は斜め下へ飛びはじめてから出現し，食らった相手を地面にダウンさせる。

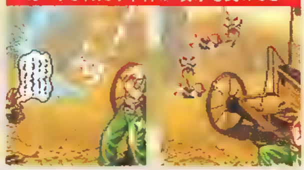
野猿狩りと同様に，攻撃が終わるまで双角本体は身動きが取れない。このときに攻撃を食らう，もしくは相手にガードされたり地面に当たったりすると，錫杖は爆発してミニ双角になり（攻撃能力はない），地面に落ちたあと消えていく。

まきびしや野猿狩りと同じく，この技も，地面に落ちる直前は立ちガード不可となっている。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
18	600	8	0.47秒	1	1



ガードされたり本体が攻撃を受けると



邪棍舞

D連打

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
1発につき5	1発につき200	1発につき2	1発につき0.08秒	4	4

念を込めると目の前に幻体が出現し，前進しながら一定時間錫杖を振るう。攻撃部分で飛び道具を消すこともできる。0.8秒で5回Dボタンを連打するとコマンドが成立するが，そのとき双角が地上で必殺技をだせる状態でないと技はでない。



鬼門陣

相手の近くでレバー1回転+C

邪神が相手をとらえ，高く上昇したのち地面へたたき落とす。投げたあと，双角は疲労で一時的な気絶状態になる。

相手が地上にいれば，たとえ相手が無敵必殺技をだしていても一瞬でつかまえられるのが，この技の最大の特徴だ。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	投げ間合い	つかむまでの所要時間
32	1000	6	0.47秒	74ドット	0



憑依弾

→←→+D

邪神がパンチを連打し，相手が食らった場合にかぎり，最後におたけびをあげて吹き飛ばす（このときのパンチに攻撃力はなく，おたけびでダメージを与える）。技のあと，双角は疲労で少しの間うずくまってしまう。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
20	600	6	0.43秒	1	1

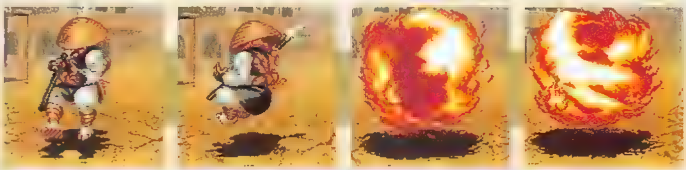


破滅の炎

↓←↙+B

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
20	600	7	0.47秒	1	4

宙にふわりと浮かんで座禅を組んだのち，全身を炎で包み込み，時計回りに回転しながら一定距離前方へ進む。炎が消えたら，座禅を解いて着地する。



秘技雷落とし

→↓↘+D

錫杖を地面に突き立てると，落雷が5発，前方へ流れるように連続発生する。落雷は空中ガード不可で，飛び道具をかき消す能力もある。ただし攻撃中は身動きが取れず，相手の攻撃を食らった時点で落雷は途絶えてしまう。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
1発につき5	1発につき200	1発につき2	1発につき0.08秒	5	5



双角

超必殺技

いかづち

→↘↓↘→+CD同時

錫杖を高くかかげたのち地面に突き立てると，はげしい雷撃をともなって「いかづちの邪神」が出現する。雷撃は約1秒間その場に発生したのち，攻撃判定を失って，しぼむように消えていく。

雷撃は相手の飛び道具をカキ消すこともできるが，テリーのパワーゲイザーのように「スウェーライン上の相手も攻撃できる」能力は持っていない。なお，双角本体が攻撃を食らうと，その瞬間に雷撃は攻撃判定を失い，消えてしまう。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
48	3000	6	0.17秒	1	4



▲錫杖を掲げて　▲地面に突き立てると　▲錫杖に向けて雷が走り　▲強烈な雷撃が発生して　▲やがて消えていく

潜在能力(潜在攻撃)

特定の強攻撃を食らってのけぞっている最中に

→↘↓↙←+CD同時

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
60	6000	9	0.8秒	1	1

のけぞりから復帰後，邪神を約1秒間呼びだす。攻撃範囲は約半画面ぶんと非常に広いが，スウェーライン上の相手には当たらない。食らった相手はマヒしたのち，邪神のおたけびで吹き飛ばされる。技の動作に入る瞬間，0.1秒だけ全身無敵になる。

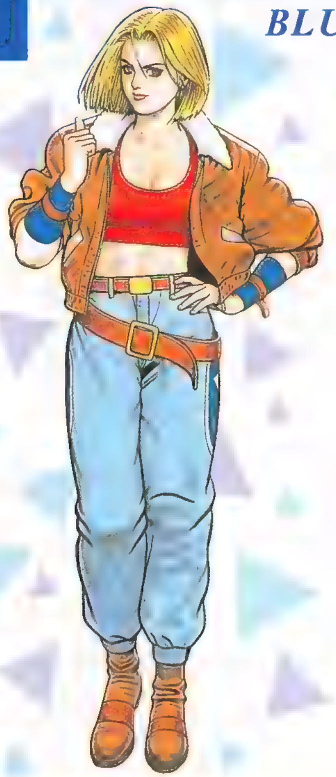
この技は，ジャンプor立ちの強攻撃とアッパー攻撃を食らったときのみ使用可能。ただし，食らうとダウンしたり別ラインに飛ばされる攻撃には無効だ。

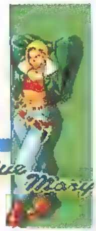


▲攻撃を受けたら入力　▲のけぞりから復帰後　▲邪神を呼びだして反撃する

ブルー・マリー

BLUE MARY





PROFILE

Introduction

　秦の秘伝書に関する調査を依頼され，サウスタウンに乗り込んだフリーのエージェント。ギースに古武道を教えた日本人は，彼女の祖父だ。

Impression

　コマンドサンボという特殊な格闘技を身にまとい，踊るように確実に，相手を追いつめていく。

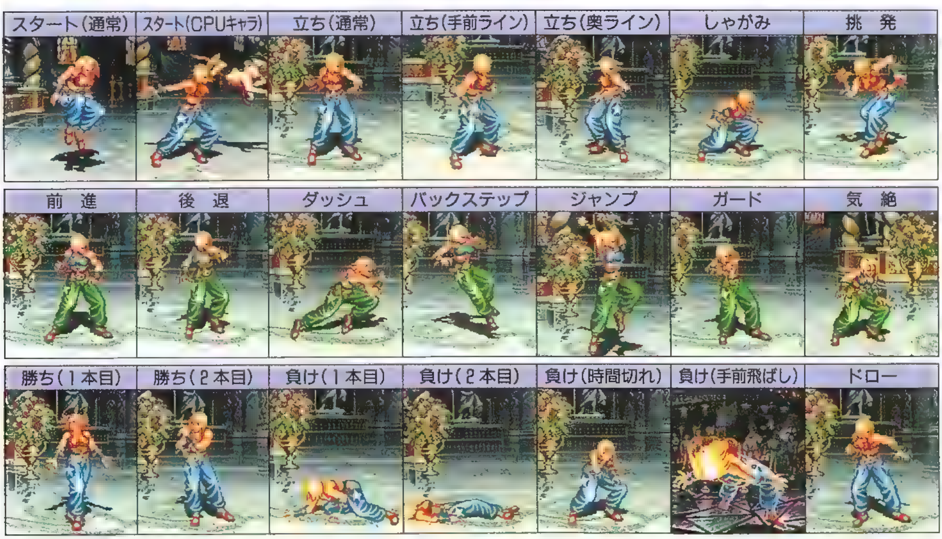
　そんなマリーのフルネームを，知る者は少ない。

　彼女はフリーランスのエージェント。非情と冷徹が支配する世界にて生きる，孤高の女性である。過去も感傷も想い出も，ブルーの色に塗り込めたマリー。その彼女を語る言葉は，何もない。

　あの日，マリーは思ったにちがいない。最愛の人を失ったとき，どれほどの涙を流せば明日を見いだすことができるのだろう，と。しかし，現実は感傷に浸って生きられるほど甘くない。そしてマリー自身，過去に向いて生きることを許さなかったのである。

　マリーはプロフェッショナルの持つ厳しさを，見る者に示してくれる。ときに，命を奪われる危険に直面しても，マリーはひるまない。それは，亡き父の背中がマリーに教えた生きざまなのだろうか。厳格であった父，優しい恋人の存在。彼らが与えた愛は今，マリーを護り育んでいる。彼女自身もそれを支えに今日を生きるのである。2人の男たちへの誇りとエージェントのプライド。封じた想いを胸に抱き，全力でマリーは立ち向かう。

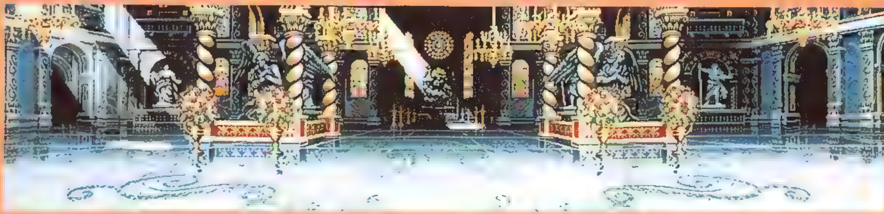
　マリーのフルネームを知る者は少ない。知る必要もない。本当に必要なのは，天才と称される彼女の技をどう切り抜け，返すか，そしていかにして倒すか……それのみである。



マリーSTAGE：パイオニアプラザ

大聖堂風の建物の内部。ラウンドが1から2に変わると，窓から差し込む光の向きが変化する。

ROUND1&4



ROUND2&5

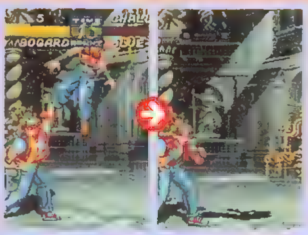


ROUND3



KO演出

どのキャラでもいいから，アッパー系の攻撃でKOすると，相手キャラが真上に吹き飛んで天井にブツかり，シャンデリアと一緒に落ちてくる。

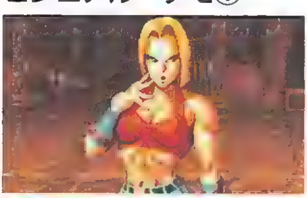


隠れ演出

左で紹介した真上飛ばしでKOしたとき，1/256の確率でシャンデリアのかわりにヒヨコとサルが降ってくる。手前&奥飛ばしはしない。



ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



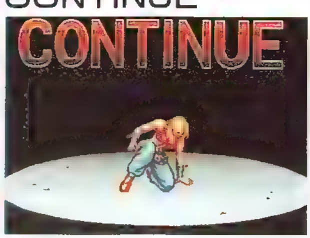
ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

クイックエルボー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	100	2	0.12秒	○

立ち(遠距離)

クイックジャブ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	100	2	0.12秒	×

しゃがみ

ローエルボー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
5	100	1	0.12秒	×

垂直ジャンプ

ジャンプクイック



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	7	100	2	0.12秒	×
小ジャンプ	5	100	2	0.12秒	×

斜めジャンプ

ジャンプクイック



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	7	100	2	0.12秒	×
小ジャンプ	5	100	2	0.12秒	×

強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)

ヘビーピンタ

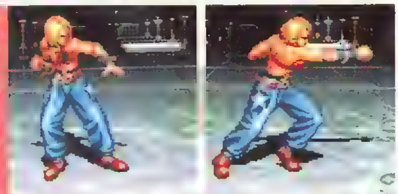


2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8+8	200+200	2+2	0.18+0.18秒	○

立ち(遠距離)

ライトストレート



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10	300	4	0.23秒	×

しゃがみ

ローストレート



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	300	4	0.23秒	○

垂直ジャンプ

ジャンプライト



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	300	4	0.23秒	×
小ジャンプ	11	300	3	0.23秒	×

斜めジャンプ

ジャンプエルボー



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	14	300	4	0.23秒	×
小ジャンプ	12	300	3	0.23秒	×

基本技(キック系)

弱キック(Bボタン)

立ち(近距離) ワイルドニー

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10	200	2	0.12秒	×

立ち(遠距離) ワイルドミドル

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.12秒	×

しゃがみ ワイルドロー

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	200	2	0.12秒	○

垂直ジャンプ ワイルドステップ?

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	200	2	0.12秒	×
小ジャンプ	7	200	2	0.12秒	×

斜めジャンプ ワイルドスタンプ?

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	200	2	0.12秒	×
小ジャンプ	7	200	2	0.12秒	×

強キック(Dボタン)

立ち(近距離) アックスキール? (2HIT)

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9+9	200+200	3+3	0.23+0.23秒	×

立ち(遠距離) マリーローリング?

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	400	5	0.23秒	×

しゃがみ ハードロー

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	400	5	0.27秒	○

垂直ジャンプ スイングステップ?

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	400	5	0.23秒	×
小ジャンプ	14	400	4	0.23秒	×

斜めジャンプ マリーミサイル?

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	400	5	0.23秒	×
小ジャンプ	16	400	4	0.23秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 ステッピングエルボー



奥 ステッピングエルボー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:8 強:14	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.18秒 強:0.33秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 ステッピングロー



奥 ステッピングロー



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:8 強:14	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.18秒 強:0.33秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 マリートルネード



奥 バックトルネード



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	500	5	0.33秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 ラウンドスイープ



奥 バックスイープ

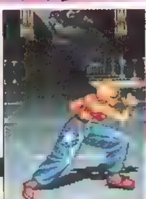


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	500	5	0.33秒	○

クイックスウェー攻撃

スウェーエルボー

左側へかがみ込んだのち、横へエルボーをくりだす。





無敵時間 0.17秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.23秒	○

避け攻撃

スウェーエルボー

右へかがんでエルボー。必殺技キャンセルは不可。





無敵時間 0.15秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.23秒	×

コマンド技

ステップローリング

→+D

前方へ移動しながらの中段うしろ回し蹴り。食らった相手は手前のスウェーラインへ弾き飛ばされる。必殺技をのぞくマリーの打撃技の中で、もっとも射程距離が長い。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	5	0.33秒	×

投げ技・連携技

ヘッドスロー

相手の近くで↘+D

相手をつかんで後方へ投げる。つかむときにDを連打しておくと、右の技へ変化する。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
20	600	3	0.33秒	0.2秒

アキレスホールド

ヘッドスローの動作中にD

相手のアキレス腱を5回痛めつける。技のあと、相手は0・5秒間よろめく。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間
1発につき6	1発につき100	3	0.18秒

投げ技・連携技

バックドロップ

クイックスウェー中にレバー1回転＋C

背後に回り込んで投げる。コマンド入力時にCを連打しておくと、右の技へ移行する。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
20	800	3	0.33秒	0

フェイスロック

バックドロップの動作中にC

相手を引き倒し、ノドを5回締める。この技も相手が必ず0・5秒間よろめく。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間
1発につき6	1発につき100	3	0.18秒

コンビネーションアーツ

セクシーステップ

B, →＋D

基本攻撃値	
10(9), 14	
合計得点	合計気絶値
500	4

空振りでもだせる技。弱キック→ステッププローリングの連続技で，食らった相手を手前ラインに飛ばす。1発目の攻撃値は，近距離だと10で，遠距離だと9だ。



マリーソバット

B, B, D

基本攻撃値	
10(9), 6, 14	
合計得点	合計気絶値
700	5

この技も空振りOKで，相手との距離に関係なくだせる。弱キック2発から，跳び蹴りの3段連続技。食らった相手はきりもみ回転しながら吹き飛んで倒れる。



マリーラッシュ

(近距離で)
C, C, →＋D

基本攻撃値	
8, 6, 14	
合計得点	合計気絶値
700	5

ヒット時のみ使用可能。右→左の張り手から前方宙返りカカト落としで相手をダウンさせる。ただしテリー，ジョー，フランコ，ボブにしか当たらない。



スーパーマリーラッシュ

(近距離で)
C, C, C, →＋D

ヒット時のみ使用可能の技。張り手連打（右→左→右）のあとステッププローリングで，相手を手前のスウェーラインへ弾き飛ばす。上の技とちがい，ちゃんと全員にキマるぞ。なお，C連打のみだと，最後の張り手が2ヒット技になる。

基本攻撃値	
8, 6, 6, 12	
合計得点	合計気絶値
900	6



コンビネーションスナッチ

A, C, C, C, →↓↘＋D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
7, 6, 6, 6(＋6), 28	1500(＋200)	8(＋1)

ヒジ打ち→右&左ストレートのあと，右張り手で宙に浮いた相手をM.スナッチャーで捕らえる，最強のコンビネーションアーツ。1→2発目は空振りでもだせるほか，最後の→↓↘＋Dの入力をギリギリまで遅らせれば，張り手が2ヒットして6段連続技になる。1発目は遠距離技のジャブで代用可能。



必殺技

スピンフォール ↓↘→↗+A

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
23	500	6	0.23秒	1	1

前方へ高く跳び上がり，空中で1回転したのち，振りおろすカカトで攻撃する。攻撃判定が出現するのは遅い（ジャンプの降下途中に攻撃がでる）が，かわりにしゃがみガード不可となっている。



M.スパイダー ↓↘→↗+C

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
28	800	6	0.47秒	1	—

空中から地上の相手をつかまえる，投げタイプの突進技。前方ジャンプのあと，斜め下へ手を突きだした姿勢で降下，範囲内に相手をとらえたら腕にからみついて，ヒジの関節を痛めつける。



ストレートスライサー ←タメ→+B

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
23	500	5	0.23秒	1	1

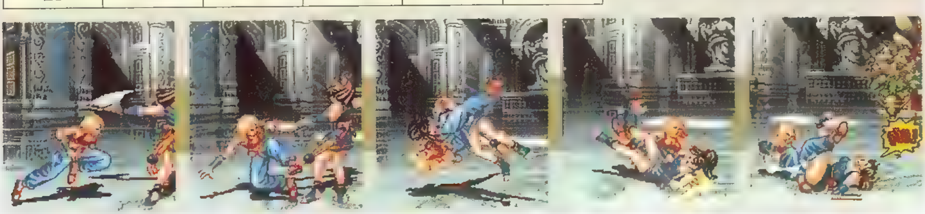
前方へとびかかり，スベリ込むようにして相手の足を払う。立ちガード不可の下段攻撃で，食らった相手は吹き飛ばされてダウンする。タメ時間は0.5秒（これは，M.クラブクラッチも同じ）。



M.クラブクラッチ ←タメ→+D

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
28	800	5	0.47秒	1	1

スベリ込むように突進，相手の胴に足をからませて引き倒し，ヒザを痛めつける。投げ技ではないため，突進攻撃をガードされると相手をつかまえられない。見た目に反して立ちガードでも防がれる。



バーチカルアロー

→↓↘+B

体を右にひねりつつジャンプ，上に向けて蹴りを振り回す。ジャンプ攻撃だが，相手は空中ガードで防ぐことはできない（逆に，しゃがみガードは可能となっている）。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
11	400	4	0.2秒	1	1



M.スナッチャー

→↓↘+D

振り上げた蹴りが相手にヒットしたら，相手の首に足をかけて地面へ落とす（ガードされると無効）。空中ガード不可なので，空中の相手に対しては投げと同様の効果がある。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
28	1000	10	0.47秒	1	1



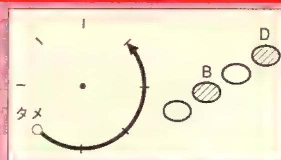
超必殺技

M.タイフーン

↙タメ↓↘→↗
+BD同時

前方へとびかかり，地上の相手を範囲内にとらえたら，首に足をかけて上空へ投げる。相手をとらえる判定が“投げ”なので，ガードされることはない。タメ時間はやや長く，0.75秒かかる。

技の動作開始から投げ判定が出現するまでにかかる時間は0.42秒で，M.スパイダーの0.58秒より速い。純粋な投げ技ではないが，クラブクラッチは0.42秒，スナッチャーは最速の0.26秒となっている。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
52	3000	6	0.7秒	1	—



▲宙を跳んでいき　▲地上の相手をとらえたら　▲相手の首に足を引っかけ　▲空中に引っぱり上げたのち　▲高く放り投げる

潜在能力（潜在攻撃）

←↓↙+C
（ネオジオCD版では，ダウン後起き上がった瞬間に
→←↙↓↘→+CD同時）

残像をともなった，M.タイフーンの強化版。基本的な部分は変わらないが，宙を跳んでいく速度が速くなっている。また，投げる瞬間に現れるバラの色もちがう。MVS&ネオジオ版とネオジオCD版では，コマンドがちがう点に注意。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
64	6000	9	0.83秒	1	—



▲残像を残して跳ぶ　▲地上の相手をとらえたら　▲青いバラに包まれたあと　▲通常よりも遠くへ投げる　▲まさに強化版だ

マリー

不知火 舞

SHIRANUI MAI





PROFILE

[illegible]

Introduction

アンディとの海外旅行を楽しもうとサウスタウン入りしたが，現実は甘くなかった。アンディともども，秘伝書の騒動に巻き込まれていく。

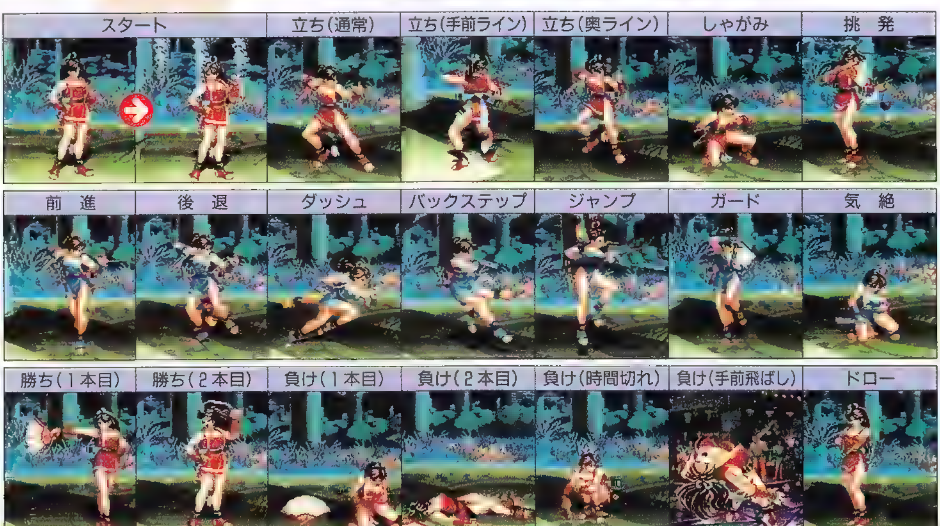
Impression

18歳で『餓狼2』にて華麗なるデビューを果たしたくノ一，不知火　舞。プロフィールを見ると典型的な大和撫子（やまとなでしこ）なのに，画面の中の彼女はそんなことをまったく感じさせない。きわどいコスチュームに身をまとい，男たちをつぎつぎと倒していくその姿は，じつにあでやかだった。そんな彼女も21歳。立ち振る舞いにほのかな大人の色気が漂う年頃である。

祖父の遺志を継いだ舞は，不知火流にひとつの新しい時代をもたらすかもしれない。伝統とは，過去に執着するものではなく，つねに新しい価値観によって淘汰（とうた）されるもの。400年の誇りを失うことなく，かつ新しい流れを取り入れる。積極的に外の世界との交流を持ち，未知の武闘術に触れることで，彼女の未来は無限に広がっていくだろう。責務は重く，決して楽な道ではないが。……大丈夫，彼女ならパートナーと共にうまく切り抜けていける，そんな気がする。

……それにしても。あれから3年近くたっているのに，恋の行方は相変わらず不明瞭と見える。なにせ相手は，ストイックでナイーヴなアンディ。急展開を望むほうが無謀なのかもしれない。

不知火流正統後継者の肩書きを持ち，料理や和裁を完璧にこなすスーパーレディ。でも，明るくて勝ち気で，ヤキモチやきな性格は今も変わらない。そう，恋に恋する普通の女の子，それが舞の本当の姿なのだ。



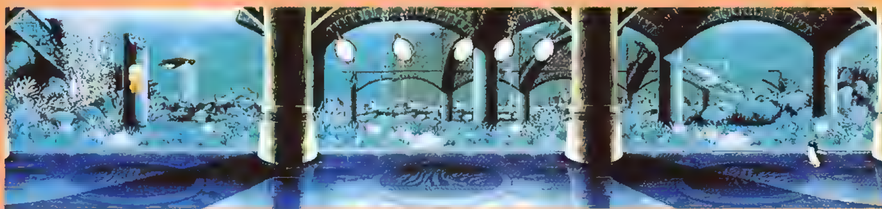
舞STAGE：イーストサイドパーク

巨大な水族館。ラウンドごとに，多彩な水棲生物が見られる。遠近間のある色彩とスタート時の泡が美しい。

ROUND1&4



ROUND2&5



ROUND3



KO演出

手前飛ばしはないが，奥飛ばしなら可能。吹き飛ばす位置によって，水槽のガラスにヒビが入る，柱に激突する，と演出が変化する。



隠れ演出

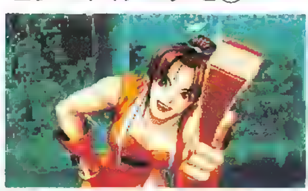
1/4の確率で水槽の手前を歩くペンギンが出現。また，1/16の確率で水槽の中を泳ぐ十平衛が登場。泳いでいく方向は縦と横の2種類ある。



ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



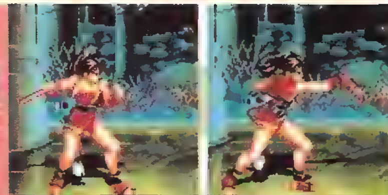
GAME OVER



基本技(パンチ系)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	100	2	0.12秒	○



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8+8	300+300	4+4	0.18+0.18秒	○

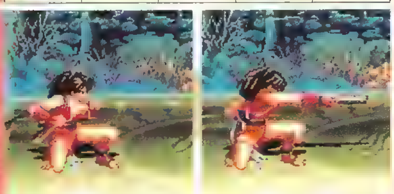


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	100	2	0.12秒	×

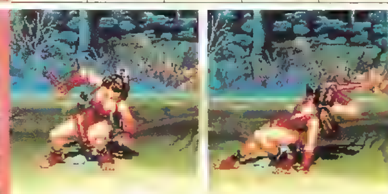


2HIT

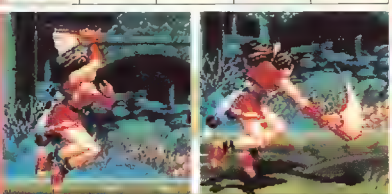
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
8+8	200+200	2+2	0.23+0.23秒	×



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	1	0.12秒	○



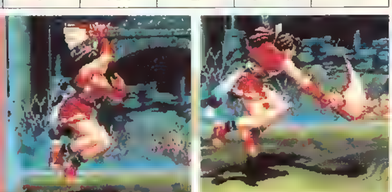
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12	300	4	0.23秒	○



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	7	100	2	0.12秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.12秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	14	300	4	0.23秒	○
小ジャンプ	12	300	3	0.23秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	7	100	2	0.12秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.12秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	14	300	4	0.23秒	○
小ジャンプ	12	300	3	0.23秒	×

基本技(キック系)

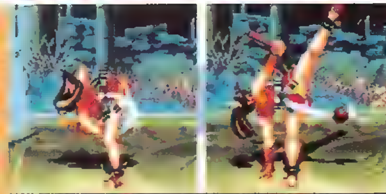
立ち(近距離)

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.12秒	○

強キック(Dボタン)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9+9	200+200	3+3	0.23+0.23秒	×

立ち(遠距離)

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.12秒	×

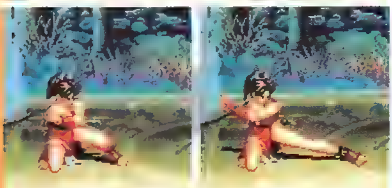
強キック(Dボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	400	5	0.23秒	×

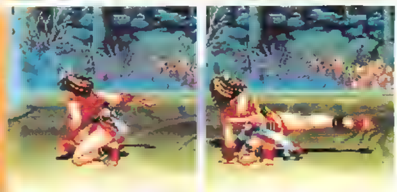
しゃがみ

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7	200	1	0.12秒	○

強キック(Dボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	400	5	0.23秒	○

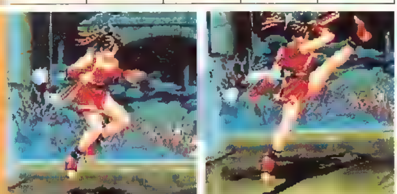
垂直ジャンプ

弱キック(Bボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	200	2	0.12秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.12秒	×

強キック(Dボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	400	5	0.23秒	○
小ジャンプ	14	400	4	0.23秒	×

斜めジャンプ

弱キック(Bボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	200	2	0.12秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.12秒	×

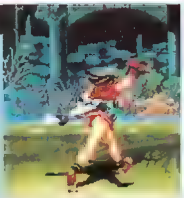
強キック(Dボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	400	5	0.23秒	○
小ジャンプ	14	400	4	0.23秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 忍突き



奥 忍打ち



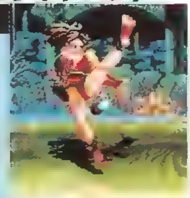
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:8 強:14	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.18秒 強:0.33秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 浴びせ蹴り



奥 浴びせ蹴り



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.18秒 強:0.33秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 扇子斬り



奥 竜巻蹴り



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
15	500	5	0.33秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 水面蹴り



奥 逆水面蹴り

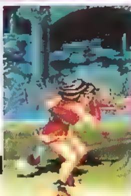


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
15	500	5	0.33秒	○

クイックスウェー攻撃

横扇打

食らった相手を奥ラインに弾き飛ばす扇子打ち。





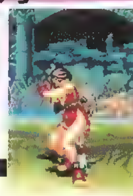
無敵時間
0.42秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.23秒	○

避け攻撃

回転打ち

右足を引き、左に上体をそらしつつ裏拳をくりだす。





無敵時間
0.4秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.23秒	×

コマンド技

龍の舞

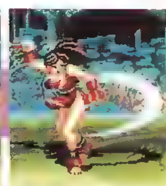
←+D

体を回して腰(背中側)のオビを振るい,食らった相手を奥ラインへ弾き飛ばす。必殺技の龍炎舞に似ているが,手と炎で攻撃する龍炎舞に対し,この技はオビで攻撃する。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	500	5	0.33秒	×

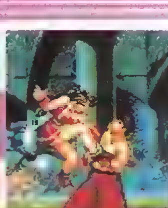
投げ技

風車崩し改

相手の近くで→+D

手を伸ばして相手をとらえたら,両足で相手の首をはさみ込み,後方へほうり投げる。前作では手を使わずに,足で相手の首をはさんだら,そのまま地面へたたきつけていた。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.33秒	0.2秒

空中投げ

夢桜改

お互い空中のとき、相手の近くで↓要素+C

とらえた相手の上にのっかり、地面へ落とす。投げの範囲内に相手がいれば、たとえ地上スレスレの低空でも投げることができる。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	800	6	0.33秒	0秒

コンビネーションアーツ

飛燕連舞（ひえんれんぶ）

（近距離で）
B, →+B, →+B

基本攻撃値	
9, 10, 12	
合計得点	合計気絶値
700	5

2発目まではヒットしていなくてもだせる。ヒザ蹴りから、しゃがみガード不可の跳びヒザ蹴りへつなぎ、食らって吹き飛んだ相手をトドメに蹴り飛ばす。



朧独楽（おぼろごま）

（近距離で）
C, D

基本攻撃値	
8, 11	
合計得点	合計気絶値
400	6

1発目がヒットすれば使用できる技。扇子の柄（つか）でたたいたあと、龍の舞へ連続でつなぐ。食らった相手はきりもみ回転しながら吹き飛びダウンする。



霞桜（かすみざくら）

（近距離で）
C, C, B

基本攻撃値	
8, 7, 15	
合計得点	合計気絶値
700	7

1発目がヒットしたときのみだせる技。扇子の柄でたたいたあと、左パンチ→足払いへとつなぐ3段連続技。最後の足払いを食らった相手はダウンする。



乱れ風車

（近距離で）C, C, C

近距離限定で、1発目が相手にヒットしたときのみ使用できる技。扇子の柄でたたいたあと左パンチへつなぎ、トドメにもう一度扇子の柄で殴る（2ヒットする）、合計4段の連続技。Cボタンを押す回数を2回に減らすと、左パンチが2ヒット技に変化して、3段連続技となる。

基本攻撃値	
8, 7, 7+7	
合計得点	合計気絶値
700	6

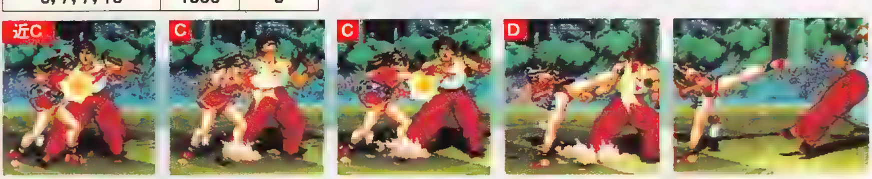


雲雀疾風の舞（ひばりはやての舞）

（近距離で）C, C, C, D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
8, 7, 7, 16	1000	8

前記のコンビネーションアーツ「乱れ風車」のコマンドにDボタンを追加すると、3発目の攻撃（柄でたたく技）を1ヒットで止めて背面蹴りへ移行する。「乱れ風車」と同じ4段連続技だが、最後の蹴りを食らった相手は後方へ吹き飛ばされてダウン、ケムリをたてながら地面をスベっていく。



必殺技

花蝶扇

↓↘→+AorC
(フェイント:↓↘→+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	11	400	4	0.23秒	1	1
強	14	600	6	0.33秒	1	1

扇子を広げて前方へ投げる。そのあと，新しい扇子をフトコロから取りだす。
投げた扇子は飛び道具なので，相手の飛び道具と相殺するし，特定の技にカキ消されたりもする。強でだすと，扇子の飛行速度と威力が増加する。



龍炎舞

↓↙←+AorC
(フェイント:↓↙←+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	8+16	200+400	2+5	0.23+0.23秒	2	2
強	10+20	200+600	3+7	0.37+0.37秒	2	2

体を左にひねり，振り回す腕（扇子の柄で殴る）とオビから発する炎で攻撃。
炎は食らった相手を燃やし，向かってきた飛び道具をカキ消せる。本体がダメージを受けても残る（すぐには消えない）が，空中ガードは可能だ。

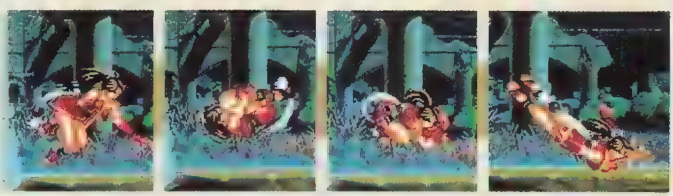


ムササビの舞

空中で↓+BC同時(弱)orCD同時(強)
(フェイント:空中で↓+AB同時)

空中で静止し，その場で宙返りしたあと，斜め下へ突進する。食らった相手は吹き飛ぶだけでダウンはしない。
強でだすと突進速度が増加するほか，突進角度もやや下向きになるため，射程距離もほんの少しだけ短くなる。フェイントの場合は，その場で宙返りしたあと，突進せずに後方へ跳び去る（着地するまで攻撃も防御もできない）。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	12+12	300+300	3+3	0.17+0.17秒	2	2
強	14+14	400+400	4+4	0.17+0.17秒	2	2



必殺忍蜂

←↙↓↘→+C

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
21	700	6	0.17秒	1	3

側転したあと跳び上がり，ヒジを構えて突っ込む。空中ガードは不可で，食らった相手は吹き飛ばされてダウンする。
攻撃判定は見た目より大きく，体の前半分に広く存在する。



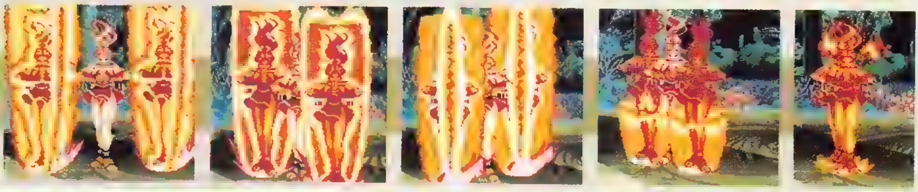
陽炎の舞

↓↓+ABC同時

印を結ぶと，舞の姿をした炎が2体出現し，時計回りに2回転したのち本体へともどっていく。炎は空中ガード不可で，飛び道具をカキ消すほか，スウェーライン上の相手を攻撃する能力も持っている。本体が攻撃を食らうと，炎は消える。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
24	700	10	0.37秒	1	6





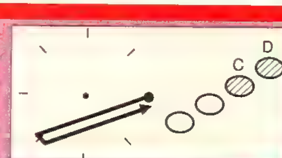
超必殺技

超必殺忍蜂

→↙→+CD同時

全身を炎に包んだ，必殺忍蜂の強化版。体から炎を発した瞬間（連続写真の3枚目のポーズ）は攻撃値14，その直後（写真の4枚目のポーズ）からは攻撃値34で，食らった相手を燃やす。

炎は本体を包んでいるだけで，龍炎舞や陽炎の舞のように飛び道具をカキ消す能力はない。本体がダメージを受ければ，炎も同時に消えてしまう。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
14+34	1000+2000	1+5	0.33+0.67秒	2	6



▲前方へ側転　▲動作は必殺忍蜂だが　▲全身から炎を噴きだして　▲ヒジを構え突っ込んでいく　▲着地時に炎は消える

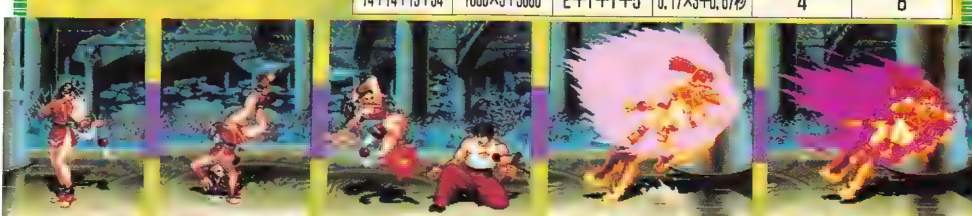
潜在能力（潜在攻撃）

相手と一定距離以上はなれて挑発中（Cボタン押しっぱなし時）に

→↙→+BD同時

全身を炎とオーラで包んだ，高速飛行する超必殺忍蜂。側転中から攻撃判定が出現するのが特徴。だが，挑発をだせる距離（161ドット以上）まで間合いを離さないとコマンド入力できないため，有効度は皆無。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
14+14+19+34	1000×3+3000	2+1+1+5	0.17×3+0.67秒	4	8



▲まずは挑発し　▲その間に入力する　▲高速で側転し，跳ね上がる　▲見た目は超必殺忍蜂だが　▲オーラを発している

舞

ホンフウ

HON FU



PROFILE

Introduction

香港を根城に暗躍する男（山崎）を追って，サウスタウンに上陸。チン・シンザンとは犬猿の仲だが，お互いに実力を認め合っている。



Impression

破天荒――。ホンフゥを表わすのにピッタリな言葉である。せわしない博多弁とすっとぼけたキャラクターで人を食ってはばからないが，これでもれっきとした刑事である。思い込んだら命懸け，猪のごとく突っ走る。犯人逮捕への執念たるや，スッポンの齧りつきそのものだ。

刑事のくせに，規則が嫌いなホンフゥ（彼の上司は，さぞかし胃の痛い思いをしていることだろう）。官僚的な規則では，何一つ解決できないことを，彼は本能的に理解している節が見える。彼を縛る規則はただひとつ，『悪いヤツを捕まえる』こと。シンプルで力強い，刑事という職種の原則にしたがい，動くのである。

そんな彼の使うクンフーの技の数々――リスを思わせる俊敏な動き，そしてヌンチャクの破壊力――は，単なる護身術だけでは語れない，文字どおり仕事のパートナーとしてホンフゥを助けているのだ。

サウスタウンに飛び込んだホンフゥは，香港警察の威信を賭けて（……と言うよりも自分の意地に賭けて）山崎を追う。行く先々で出会う“彼ら”は，果たして敵に回るか味方に着くか。どちらにしても，ホンフゥ流“正義のありかた”講座は，はじまったばかりである。彼の貫く正義がどのような結末を迎えるのか。とりあえず，その突っ走り人生の一端に付き合ってみようではないか。



ホンフゥSTAGE：ポートタウン

上空まで揺れ動く足場が舞台。サウスタウンの全景を一望できる。ヘリに乗ったチンが応援してくれるぞ。

ROUND1&4



ROUND2&5



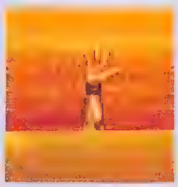
ROUND3





KO演出

手前飛ばしはないが，奥飛ばしをすると，相手が足場から落ちる。もっとも，ギリギリのところでフチをつかんで助かるが(→P.79)。なお，ステージの両端に吹き飛んだ場合は，フチをつかむことができない。つまり……。

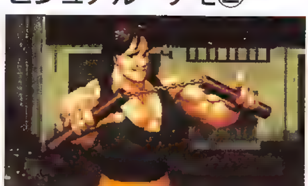




ビジュアル・デモ①



ビジュアル・デモ②



ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン) / 強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)

弱パンチ: 釘打ち



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10	100	2	0.17秒	○

強パンチ: 鉄拳 2HIT



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	200+200	2+2	0.23+0.23秒	○

立ち(遠距離)

弱パンチ: ヌンチャク面



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.17秒	×

強パンチ: ヌンチャク横



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	4	0.32秒	×

しゃがみ

弱パンチ: ジャブ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	1	0.17秒	○

強パンチ: ハエタタキ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	300	4	0.32秒	○

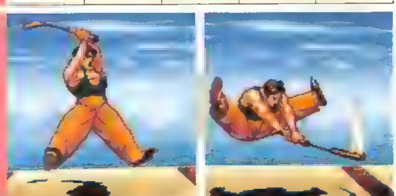
垂直ジャンプ

弱パンチ: 空中鉄槌



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.17秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.17秒	×

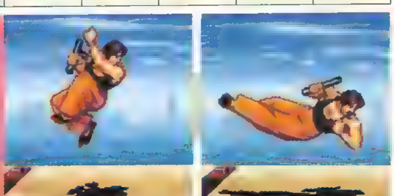
強パンチ: ゴキブリタタキ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	300	4	0.32秒	×
小ジャンプ	16	300	3	0.32秒	×

斜めジャンプ

弱パンチ: 空中釘打ち



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	8	100	2	0.17秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.17秒	×

強パンチ: ゴキブリタタキ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	300	4	0.32秒	×
小ジャンプ	16	300	3	0.32秒	×

弱キック(Bボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.17秒	×

立ち(遠距離)



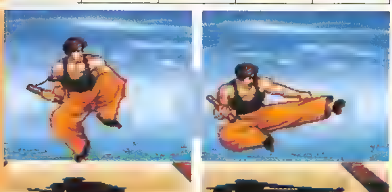
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.17秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.17秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	200	2	0.17秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.17秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	10	200	2	0.17秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.17秒	×

強キック(Dボタン)

立ち(近距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	200+200	3+3	0.32+0.32秒	×

立ち(遠距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	400	5	0.32秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12	400	5	0.37秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	400	5	0.32秒	×
小ジャンプ	14	400	4	0.32秒	×

斜めジャンプ



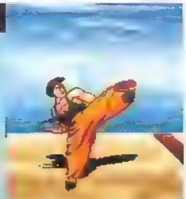
	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	14	400	5	0.32秒	×
小ジャンプ	14	400	4	0.32秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 ローリングソバット



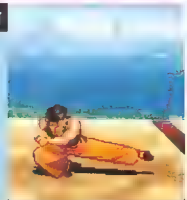
奥 踏み込み側蹴



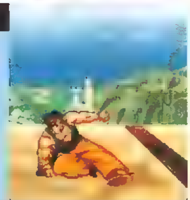
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:8 強:15	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.27秒 強:0.4秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 後ろ回し足払い



奥 スライディング



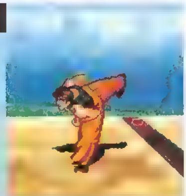
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:8 強:15	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.27秒 強:0.4秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 ヌンチャク面



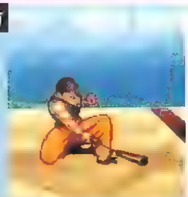
奥 バックステップキック



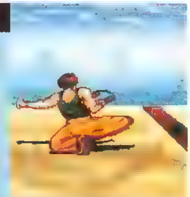
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
手前:17 奥:15	500	5	0.4秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 ヌンチャク足払い



奥 後ろ回し足払い



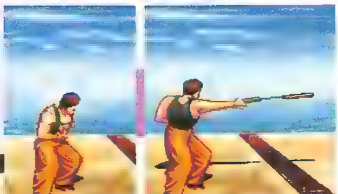
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
手前:17 奥:15	500	5	0.4秒	○

クイックスウェー攻撃

ヌンチャク胴

食らった相手を奥のスウェーラインに飛ばす。

無敵時間 0.23秒



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10	300	3	0.2秒	○

避け攻撃

反り側蹴り

食らった相手を手前ラインに突き飛ばす横蹴り。

無敵時間 0.22秒



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.2秒	×

コマンド技

踏み込み側蹴り

→+D

踏み込みつつターンして上段蹴り。食らった相手が立っていた場合は転倒するが，しゃがんでいた場合はのけぞるのみ。空中の場合は，きりもみ回転しながら吹き飛び倒れる。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	500	5	0.4秒	×

投げ技

バックフリップ

相手の近くで←+C

尻（?）で相手をとらえたら，両足で相手の腰をはさんで後方へほうる。見た目は奇妙だが，つかむまでにかかる時間もつかめる間合いも，平均レベルのものを持っている。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.4秒	0.2秒

つかみ技(接触技)

経絡乱打(けいらくらんだ)

相手の近くで←+D

相手にまたがり，ヌンチャクを持った手で6発殴る。相手がすばやくレバーを回転させてボタンを連打すると，攻撃回数を減らされてしまうのが難点（減少を抑える手段はない)。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
1発につき4	1発につき100	1発につき1	1発につき0.05秒	0.2秒

コンビネーションアーツ

舞空閃(ぶくうせん)

↓+B, →+B, →+B

基本攻撃値	
9, 6, 12	
合計得点	合計気絶値
800	5

1発目がヒットしたときのみだせる技。跳ね蹴り→側蹴→空中側蹴（前方ジャンプ直後に蹴りをだす)の3段連続技で，3発目を食らった相手はダウンする。



混龍出水の法(コンロンシュウスイ)

(近距離で)
C, C, D

基本攻撃値	
11, 6, 1	
合計得点	合計気絶値
800	5

ヒット時のみだせる。左ヒジ打ち→左パンチ→側蹴りの3段連続技だが，相手はのけぞるだけで，しかも蹴りのあとのスキに反撃を食らってしまう。



対々点穴(といといてんけつ)

(近距離で)
C, C, C, C

近距離限定で，1発目がヒットしたときのみだすことが可能。左ヒジ打ちのあと，左→右→左とパンチの連打をあびせる4段連続技。Cを4回入力したあとDを追加すると「清龍出水の法」へ変化する。

基本攻撃値	
11, 6, 6, 6	
合計得点	合計気絶値
800	5



清龍出水の法(チンロンシュウスイ)

(近距離で)
C, C, C, C, D

1発目がヒットしたときのみ使用できる。左ヒジ打ち→パンチ連打（左→右→左）のあと，側蹴りでトドメをさす5段連続技。食らった相手は遠くへ吹き飛ばされてダウンする。

基本攻撃値	
11, 6, 6, 6, 12	
合計得点	合計気絶値
1200	7



落下の小部屋

ホンフゥ面で特定の攻撃をフィニッシュに食らったキャラは，落下しそうになり，とっさに伸ばした手で足場をつかむ。その瞬間が右の写真だ（ただし左端や右端だと……)。

奥へ落とせる攻撃は，手前からのオーバースウェー攻撃，奥ラインに飛ばせる技のほか，回し蹴りやローキック，フックのように「（右向きの場合）右から左へ動作する攻撃」がある。



九龍の読み

ガードポーズから→+BorD

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	攻撃回数	最大ケズリ数
弱	24	600	2(相打ち7)	0.32秒	2	1
強	28	800	3(相打ち10)	0.47秒	6	1

上体を後方に倒して足を振り上げ，足が相手にヒットしたら，そのまま拘束して技を当てる。技の内容は下を参照。

コマンドは，言うなればキックボタンでだす避け攻撃。無敵状態はないので，足元への攻撃は食らってしまう。

弱(Bボタン)の場合

自動的に相手が攻撃を4発だし，ホンフゥ自身はそれをすべてガードしたあと，相手を蹴り飛ばしてダウンさせる。相手がだす攻撃の組み合わせは，キャラごとにちがう（→P.223を参照）。



強(Dボタン)の場合

蹴りを当てたあと5発の連続技をくりだして，相手をダウンさせる。ダメージは，連続技を当てたあとイッキに与える。弱と強では技の内容だけでなく，最初にくりだす蹴りの角度もちがう。ただし，攻撃の射程距離は変わらない。





電光石火の天

↓↙←↖+BorD

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	8+13	100+500	2+4	0.27+0.27秒	2	2
強	8+13	100+600	2+7	0.32+0.32秒	2	3

前方へ跳び上がり，宙で1回転したあとヌンチャクを振り下ろして着地する。

宙で回転しているときにも攻撃判定があるが，これが相手にヒットしてもヌンチャク攻撃へは連続でつながらない（ガードが間に合ってしまう）。



電光石火の地

↙タメ→+BorD

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	11×3(+13)	100×3(+400)	1×3(+4)	0.17×3 (+0.33)秒	3(+1)	3(+1)
強	15×2, 17	100×2, 400	1×2, 3	0.17×2秒, 0.33秒	2	3(+2)

タメ時間は0.5秒。地を転がっての体当たりで，回転中にどれか攻撃ボタンを押すと頭突き攻撃へ変化する。頭突き，もしくは強の体当たりを食らった相手はダウンする。なお，体当たりは3発，頭突きは1発（強は2発），攻撃判定が出現する。



ボタンを追加入力すると

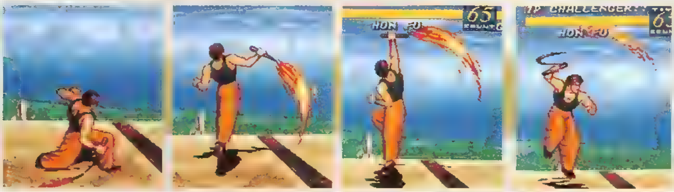


制空烈火棍

→↓↘+AorC
(フェイント:→↓↘+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	12+13	500+100	6+2	0.17+0.33秒	2	2
強	11+11+15	400+400+200	4+4+2	0.17+0.17+0.33秒	3	3

炎につつまれたヌンチャクを振り回しつつ跳ね上がる。1発目の攻撃は立ちガード不可で，最後の一撃（弱は2発目，強は3発目）は食らった相手を燃やす。弱は攻撃判定が消えるまで（0.35秒），強は跳ね上がるまで（0.18秒）全身無敵。



▶フェイントの場合は，ヌンチャクの火がズボンへと燃え移ってしまうのだ



超必殺技

カデンツァの嵐

↓↙←↙→+BD同時

ヒザを構えた姿勢で前方へ突進，食らった相手に連続技をたたき込む。連続技自体に攻撃力はなく，最後の一撃を当てたときに，相手にダメージを与える。

ヒザ蹴りがヒットすれば，たとえ相手が空中でも連続技をたたき込める。なお，ガードされた場合は1回ケズるのみ。相打ちの場合は，攻撃値の30%くらいのダメージを与える仕組みになっている。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	攻撃回数	最大ケズリ数
52	3000	2(相打ち6)	0.67秒	9	1



潜在能力（潜在攻撃）

相手と一定距離以上離れて，タイムが奇数のときに
→↓↘←+CD同時

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	攻撃回数	最大ケズリ数
64	6000	4(相打ち9)	0.83秒	14	1

挑発のだせる間合い（161ドット以上）まで離れて，タイムが奇数のときにコマンドを完成させると，技をだせる（ちなみにタイム設定を無限にすると，なんと技をだせなくなってしまう）。

超必殺技・カデンツァの嵐と同じタイプの技だが，最初の突進速度が速く，連続技の内容も変化している。



ギース・ハワード

GEESE HOWARD



PROFILE

Introduction

　ボガード兄弟に敗れたギースは，サウスタウンにもどりギースタワーからのやり直しを決意する。まずは街に巣喰いはじめた無法者どもを掃除せねば！



Impression

　己の願望を具現化するとき，二つの言葉で表現できる。『理想』と『野望』……願望が向けられる方向で，呼び名は変化する。この男の持つそれは，野望と呼ぶにふさわしいものであろう。

　ギース・ハワード……。平穏な生活を望む者にとって，それは忌まわしき名である。金，麻薬，権力，殺人。あらゆる手段も厭わず，のしあがり，ついにサウスタウンそのものを手中にしたギース。それは彼を極悪人と呼ぶに十分な所業である。

　しかしギースなき今，この街を覆う現実は，皮肉なことに彼の力がどれだけ強大なものだったかを示している。悪化した治安は人々を脅かし，事態はより混沌とし，まるで，街は新たな救い手を求めているかのようである。

　その声に答えるかのごとく，ボガード兄弟によって絶命したと思われたギースが，満を持して甦った。自分の名を冠したビルの最上階，街のすべてを見下ろすその部屋で，ギースは新たな野望への一歩を踏みだしていく。

「この街は，私がいないと成り立たんのだよ」

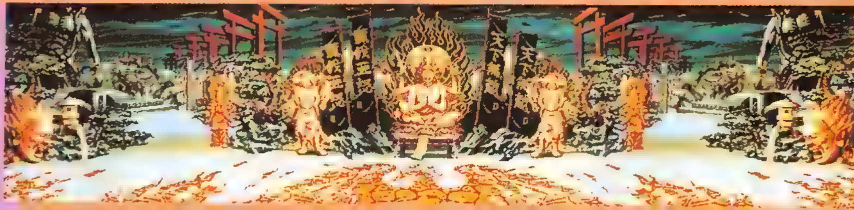
　　かくして，サウスタウンはもう1人の英雄を召還した。『餓狼伝説』シリーズの，真の主人公。誰にも望まれぬ，しかしこの街には絶対必要な男。すべての物語は，ギースハワードからはじまるのである。



ギースSTAGE：ギースタワー

鎧のコレクションと「覇我亜怒」のタレ幕が印象的。相手によって背景が急変。KO演出は手前飛ばしのみ。

ROUND1&4



ROUND2&5



ROUND3



ROUND2

(CPUギースVSテリー、アンディ、ジョー)



ROUND3~5

(CPUギースVSテリー、アンディ、ジョー)



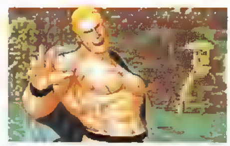
デモ①



デモ②



色ちがいデモ



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

[illegible]打ち



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.2秒	○

立ち(遠距離)

[illegible]



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.2秒	×

しゃがみ

[illegible]突き



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6	100	1	0.2秒	○

垂直ジャンプ

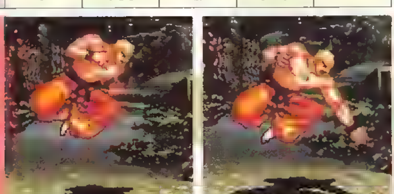
[illegible]打ち



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.2秒	×
小ジャンプ	7	100	2	0.2秒	×

斜めジャンプ

[illegible]打ち



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.2秒	○
小ジャンプ	7	100	2	0.2秒	×

強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)

[illegible]打ち 2HIT



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	200+200	2+2	0.27+0.27秒	○

立ち(遠距離)

[illegible]打ち 2HIT



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16+16	300+300	4+4	0.38+0.38秒	×

しゃがみ

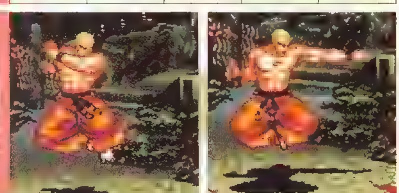
[illegible]打ち 2HIT



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	200+200	3+3	0.38+0.38秒	1HIT目のみ○

垂直ジャンプ

[illegible]



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	16	300	4	0.38秒	×
小ジャンプ	14	300	3	0.38秒	×

斜めジャンプ

[illegible] MAX 3HIT



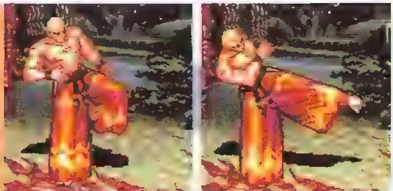
	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	5×3	200×3	3×3	0.13×3秒	×
小ジャンプ	14×3	200×3	2×3	0.13×3秒	×

基本技(キック系)

弱キック(Bボタン) / 強キック(Dボタン)

立ち(近距離)

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.2秒	×

強キック(Dボタン)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	300+300	3+3	0.27+0.27秒	×

立ち(遠距離)

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.2秒	×

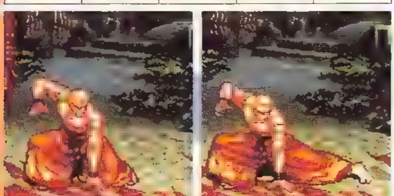
強キック(Dボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	400	5	0.38秒	×

しゃがみ

弱キック(Bボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	200	2	0.2秒	○

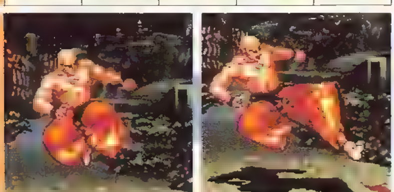
強キック(Dボタン)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
14	400	5	0.38秒	○

垂直ジャンプ

弱キック(Bボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	200	2	0.2秒	○
小ジャンプ	9	200	2	0.2秒	×

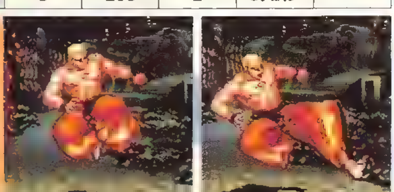
強キック(Dボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	500	6	0.38秒	○
小ジャンプ	16	500	5	0.38秒	×

斜めジャンプ

弱キック(Bボタン)



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	200	2	0.2秒	×
小ジャンプ	9	200	2	0.2秒	×

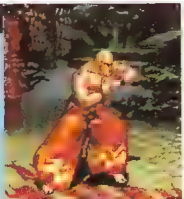
強キック(Dボタン)



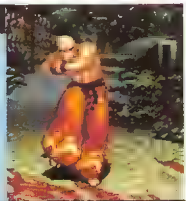
	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	400	5	0.38秒	○
小ジャンプ	16	400	4	0.38秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 飛燕天破拳



奥 避水村雨打ち



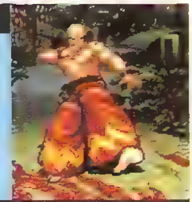
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.27秒 強:0.43秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 失脚秘中蹴り



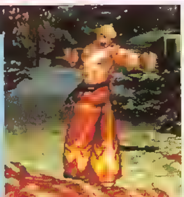
奥 失脚秘中蹴り



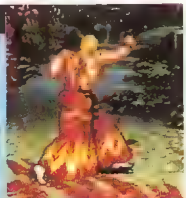
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.27秒 強:0.43秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 不動活殺裏拳



奥 秘中竜巻打ち



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.43秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 回転竜巻返し



奥 回転擂り蹴り

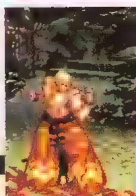


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.43秒	○

クイックスウェー攻撃

暗夜光突き

右に上体を寄せて、前方へ掌底突きをくりだす。





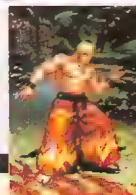
無敵時間
0.38秒

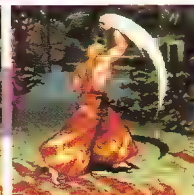
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	3	0.38秒	○

避け攻撃

燕返し

気を込めた掌を振り上げる。食らった相手はダウン。





無敵時間
0.22秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.38秒	×

コマンド技

雷光回し蹴り

←+D

大きく踏み込んでの蹴り。食らった相手は奥ラインへ飛ばされる。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	500	5	0.43秒	×

つかみ技(接触技)

虎殺掌

相手の近くで→+D

相手のノドを5回絞めたら、トドメに気を込めた掌底を打ち込む。





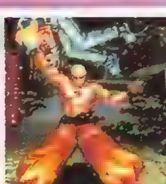
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
1発につき4	1発につき200	1発につき1	1発につき0.05秒	0.2秒

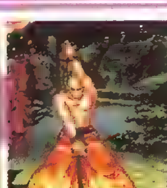
投げ技

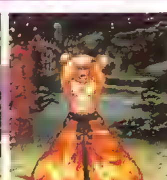
真空投げ

相手の近くで↘+C

かがんだ姿勢で右手を前方へ伸ばし，とらえた相手を後方へほうり投げたのち，身構えて気力を充実させる。どのキャラに対しても安定して，広い投げ間合いを誇る投げ技。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.43秒	0.2秒

投げ技・連携技

虎殺投げ

相手の近くで←+C

相手を持ち上げ地面へたたきつける。投げるときにCを連打しておくと、右の技へ変化。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
18	600	5	0.27秒	0.2秒

絶命人中打ち

虎殺投げの動作中にC

人中（鼻と上唇の間にある急所）に掌底を5発打ち込む。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間
1発につき5	1発につき100	1	0.27秒

裏雲隠し

相手の近くで↗+C

相手の首に腕をかけて引き倒す。投げるときにCを連打しておくと右の技へ変化する。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
20	800	6	0.27秒	0.2秒

絶命必中絞め

裏雲隠しの動作中にC

相手の首に腕をかけたまま地面へ倒し、ノドを5回絞め上げる。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間
1発につき6	1発につき100	1	0.27秒

コンビネーションアーツ

雷撃脚

（遠距離で）
ニュートラル+D, D

基本攻撃値	
18, 1	
合計得点	合計気絶値
400	7

遠距離限定だが，1発目が空振りでもだせる。遠距離の立ち強キック→立ち弱キックとつなぐ2段連続技。ただし2発目の蹴りの威力は泣けるほどに低い。







武者水月付き突き

（近距離で）
C, C, C, C, C

ヒット時のみ使用可能。掌底を右→左と連発する技だが，大半の相手には，途中までしかヒットしない。Cの入力回数を減らすと，最後の掌底が2ヒットになり，手から気を放出する。

基本攻撃値	
11, 7, 7, 7, 7	
合計得点	合計気絶値
1000	10











当て身投げで取れる技

当て身投げの解説は次ページにまかせて，ここでは当て身で取れる攻撃，取れない攻撃を紹介しよう。

●上段で取れる攻撃

・ジャンプの基本技，打撃判定の必殺技

<上段で取れる攻撃の特殊例>

テリーの→+D，「"J"バックナックル」の3発目の裏拳，マリーのストレートスライサー（攻撃判定がでた瞬間），M.クラブクラッチ，M.スナッチャー，「マリーソバット」の3発目の跳び蹴り

●中段で取れる攻撃

・立ちの基本技，しゃがみパンチ，オーバースウェー攻撃，クイックスウェー攻撃，避け攻撃，コマンド技

基本技なら立ちガード不可の攻撃も取れるが，立ちガード不可のオーバースウェー攻撃はダメ。唯一の例外は，山崎のキックのオーバースウェー攻撃。立ちガード不可だが，当て身で取れる。

●当て身では取れない技

・本体とは別に攻撃判定がある技

パワーウェイブや飛翔拳などの飛び道具は当然として，双角の憑依弾や邪棍舞，舞の龍炎舞（炎）も当て身では取れない。

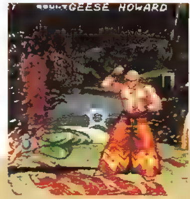
・下段判定（からはじまる）技

ホンフゥの電光石火の地，制空烈火棍の1発目（攻撃判定がでた瞬間）は立ちガード不可で，当て身でも取れない。

<当て身で取れない攻撃の特殊例>

・ボブのバイソンホーンの1発目

・双角のしゃがみ強パンチ，避け攻撃



◀マリーのストレートスライサーは立ちガード不可の下段攻撃だが，攻撃判定がでた瞬間なら上段当て身で取れる



▶ただし，スライサーの攻撃判定がでてから少し時間が経過すると，突如，当て身投げでの捕獲が不可能になるのだ

必殺技

烈風拳

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
14	400	4	0.33秒	1	1

↓↘→+A
(フェイント:↓↘→+BD同時)

左腕に気を集中し，地面へ振りかざして，地をはう波動を前方へはなつ。攻撃判定が地面スレスレにあるため，相手は空中ガードで防げない(空中では当たらず，着地動作に入った瞬間にヒットする)。



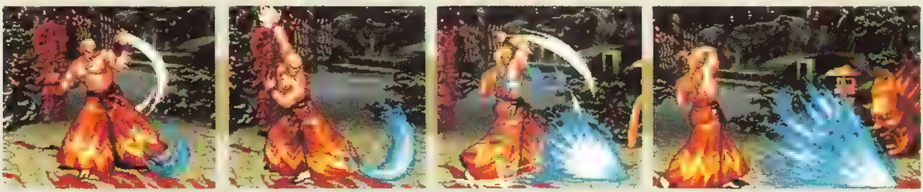
ダブル烈風拳

↓↘→+C

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
18(+14)	600(+400)	6(+4)	0.4(+0.33)秒	2	2

左手を振るって目の前に波動を巻き上げたのち，右手を振るい，高速で進む巨大な烈風拳をはなつ。攻撃判定が大きくなり，空中ガード可能になってしまう。

波動を巻き上げているときにも攻撃判定があり（ダブル烈風拳と同じ攻撃値），これが相手に当たるか飛び道具と相殺した場合，波動は消滅し，右手を振るったときにダブルではなく“通常の”烈風拳がはなたれる仕組みになっている。



邪影拳

←タメ→+BorD
(フェイント:↓↙←→+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	7+19	100+400	1+4	0.07+0.27秒	2	1
強	9+21	200+600	2+5	0.1+0.37秒	2	1

両手に気を集めて前方へ突進，相手にヒットしたら気を込めた掌底をたたき込んでダウンさせる。『餓狼伝説SPECIAL』ではボツになっていた必殺技。

強でだすと，弱より突進の開始が遅れるかわりに，突進速度&距離が増加する。タメ時間は1秒で，もっとも長い。



当て身投げ

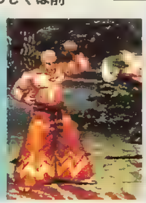
上段:←↙↓↘→+B
中段:←↙↓↘→+D

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	30	800	8	0.33秒	1	—
強	26	700	7	0.47秒	1	—

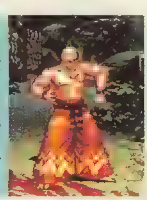
コマンドを入力すると，Bボタンの場合は左腕を上に，Dボタンの場合は下に向けたポーズで，約0.2秒間（13／60秒間）身構える。この時間内に特定の攻撃（くわしくは前ページ参照）を受けると，右手で相手のエリ首をつかまえて後方へ投げる。

攻撃を受けることなく時間が経過したら，構えをくずしたあと技を中断する。このときは，一時的に無防備状態となってしまう。

上段当て身ポーズ



中段当て身ポーズ



当て身に成功したら





疾風拳

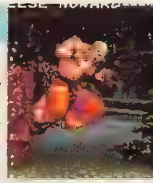
空中で↓↙←+AorC

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	14	400	3	0.3秒	1	1
強	16	500	4	0.27秒	1	1

手に気を込めて，斜め下へ気弾をはなつ。本体は反動で後方に流されつつ降下していくが，このときは攻撃も防御もできない無防備状態となっている。弱と強の性能のちがいは，右と下を参照。

弱(Aボタン)の場合

発射された気弾が地面に着弾すると，小さな気の柱を発して（この気の柱に攻撃判定はない）消滅する。気弾の飛行角度は弱のほうがわずかに浅く，そのぶん遠くへ届く。




着弾時



強(Cボタン)の場合

空中で静止し，右手から発した気を目の前に集めたあと（攻撃判定あり）左手を振るい，高速飛行する巨大な気弾をはなつ。着弾すると大きな気の柱をあげる（攻撃判定あり）。本体の降下速度が弱よりも遅いぶん，スキも大きくなる。





着弾時



超必殺技

レイジングストーム

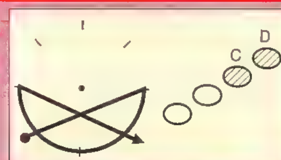
↙→↘↓↙←↘+CD同時

(フェイント:↙→↘↓↙←↘+AC同時)

真上で交差させた両手を地面へ振り下ろし，ギース本体を包み込むような気の柱を一定時間噴き上げさせる。気の柱が発生している間は全身無敵。

気の柱は，噴き上がる瞬間は立ちガード不可。向かってくる飛び道具をカキ消す能力も持っているが，スウェーライン上の相手を攻撃することはできない。

余談だが，フェイント技なら体力が点滅していなくても使用できる。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
48	3000	6	0.63秒	1	4



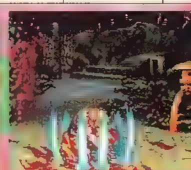
▲両手を頭上で交差



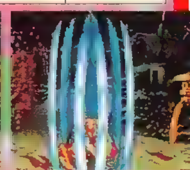
▲手に気を集めて振り下ろし



▲地面にたたきつけると



▲気の波が周囲から噴きだし



▲全身をつつみ込む

潜在能力(超コンビネーション)

↓+C, C, ↓↙←→+CD同時

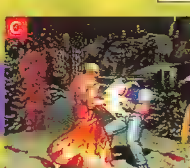
(タイミングよく順番に入力)

ヒット時のみ使用可能。昇天明星打ち（1ヒット）→水月打ち（1ヒット）→雷光回し蹴りの3段連続技で相手を気絶させたあと，幅広のレイジングストームでトドメをさす。コマンドは，↓に入れたままC×2のあと，↙←→+CD同時でもいい。

基本攻撃力	合計得点	合計気絶値	合計継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
11, 1, 1, 60	6500	11	1.06秒	4	—



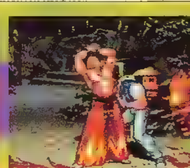
▲昇天明星打ちから



▲前進しつつ水月打ちを当て



▲雷光回し蹴りで相手を倒す



▲気絶した相手に，トドメの



▲レイジングストーム

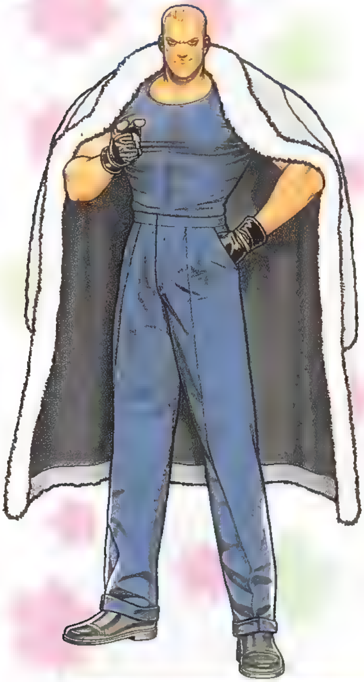
山崎 竜二

YAMAZAKI RYUJI



PROFILE

[illegible]



Introduction

香港の九龍城（クーロン）に潜伏している10年間に，新興勢力として台頭をはじめた。秦の秘伝書のことを知り，秦一族の血を引く双子の兄弟を探し当てる。

Impression

超キレたヤツである。

この，一見ヤクザでしかない男の狂気が暴走し，あらゆる人々を巻き込んで，やがて『餓狼伝説３』という物語の引き金を引くこととなる。

ギースに言わせれば「単なるネズミ」程度のものらしい。地位的に見ればたしかにそうだが，這（は）い上がろうとする者の力を見くびってはならない。山崎は秘伝書事件の黒幕の１人であり，秦兄弟も一目置く格闘術の持ち主だ。

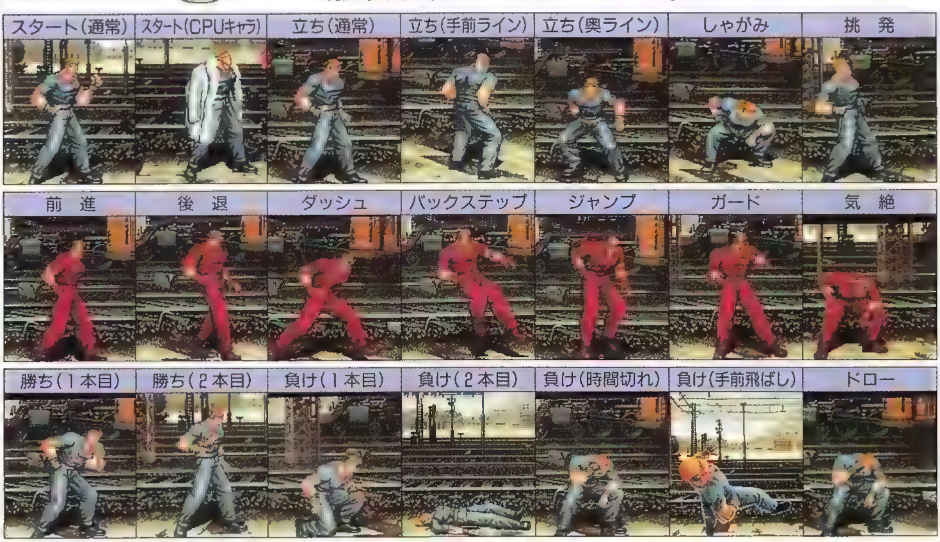
決して派手ではないが，一切のムダが省かれた格闘スタイル。山崎の喧嘩殺法は，生きぬくためにのみ振るわれ，鍛えられたものである。血に濡れた彼の拳の前では，生半可な拳法使いなぞ敵ですらない。

そして，それ以上に恐ろしいのが，彼の内に潜む凶暴性だ。山崎という男を支配する狂気，それは単なるハッタリではない。狂気を本能とし，力の源としているからこそ，向かい合う者の心胆を寒からしめることができるのだ。

日本や香港の暗黒街を敵に回し，勢力を伸ばしてきた山崎が，今度はアメリカに喧嘩をふっかける。

秘伝書の魅力に取り憑（つ）かれた山崎は，あらゆるものを利用し，最後には秦兄弟をも抹殺するだろう，自分の利益を優先するために。そのとき，兄と慕った反町の声が，山崎を駆り立てるのである。

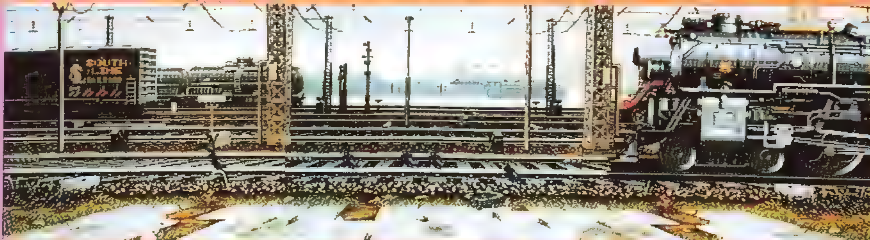
「喧嘩は，相手を殺すつもりで闘え」と。



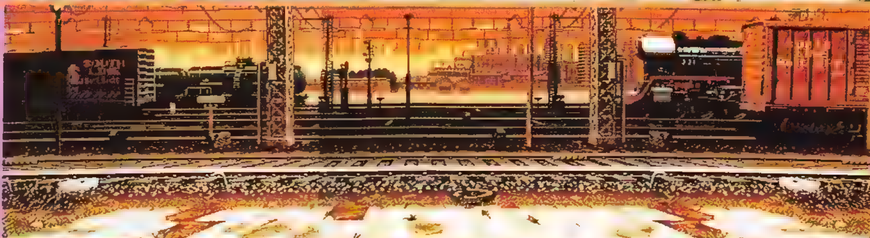
山崎STAGE：サウス・ステーション

無数の線路が敷かれた巨大な駅。ときおり機関車やディーゼル車が背後を通過する。KO演出は手前飛ばしのみ。

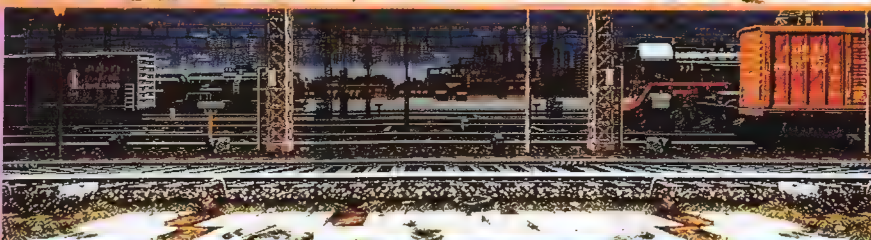
ROUND1&4



ROUND2&5

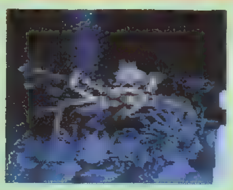


ROUND3



最初に登場したときのステージ背景

対CPU戦の途中（5人目）で山崎が乱入する場所は，舞ステージと同じ水族館だが，周囲が暗く，水槽にはタカアシガニがいる。KO時の演出は奥飛ばしのみ。



隠れキャラ

試合開始から約30秒後，27両編成の機関車が通過するが，その運転席に，ネオジオのマスコット・キャラ「ゲーマント」が……！



ビジュアル・デモ①



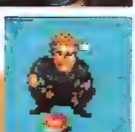
ビジュアル・デモ②



ビジュアル・デモ(色ちがい)



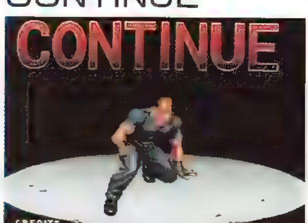
SDキャラ







CONTINUE



GAME OVER



山崎

基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)　エグリ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	100	2	0.27秒	○

立ち(遠距離)　ブッ刺し



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	100	2	0.27秒	×

しゃがみ　ミゾオチ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9	100	2	0.27秒	○

垂直ジャンプ　跳びブッ刺し



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	100	2	0.3秒	×
小ジャンプ	9	100	2	0.27秒	×

斜めジャンプ　跳びブッ刺し



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	100	2	0.27秒	×
小ジャンプ	9	100	2	0.27秒	×

強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)　マサカリ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
17	300	3	0.35秒	×

立ち(遠距離)　ブッ刺し



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
17	300	5	0.47秒	×

しゃがみ　昇天



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16+16	200+200	3+3	0.35+0.35秒	×

垂直ジャンプ　跳びブッ刺し



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	300	4	0.47秒	×
小ジャンプ	16	300	4	0.47秒	×

斜めジャンプ　跳びマサカリ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	18	300	4	0.47秒	×
小ジャンプ	16	300	4	0.47秒	×

基本技(キック系)

弱キック(Bボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	200	2	0.27秒	×

立ち(遠距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	200	2	0.27秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	200	2	0.27秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	200	2	0.27秒	×
小ジャンプ	11	200	2	0.27秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	200	2	0.27秒	×
小ジャンプ	11	200	2	0.27秒	×

強キック(Dボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
19	400	5	0.47秒	×

立ち(遠距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	400	5	0.47秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	400	5	0.52秒	×

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	20	400	5	0.47秒	×
小ジャンプ	18	400	4	0.47秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	20	400	5	0.47秒	×
小ジャンプ	18	400	4	0.47秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 突き上げ



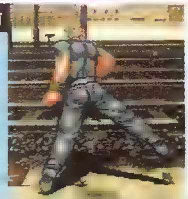
奥 突き上げ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:100 強:200	弱:3 強:5	弱:0.35秒 強:0.57秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 刈り



奥 刈り



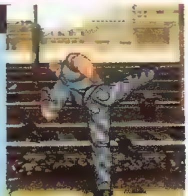
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:12 強:18	弱:200 強:300	弱:3 強:5	弱:0.35秒 強:0.57秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 ナタ



奥 逆ナタ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	5	0.57秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 払い



奥 逆払い

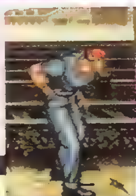


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	5	0.57秒	○

クイックスウェー攻撃

テツ

横から相手をどつくようにヒジ打ちをくりだす。





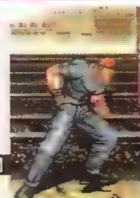
無敵時間
0.2秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	3	0.47秒	○

避け攻撃

斧

左に体を寄せたのち、横へ向けてパンチを振るう。





無敵時間
0.3秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	4	0.47秒	×

コマンド技

ブッ刺し

→+C

腕を肩まで振り上げたのち，たたきつけるようにコブシを振り下ろす。攻撃のでるのは少し遅いが，しゃがみガード不可となっている。









攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
22	500	7	0.5秒	×

投げ技・連携技

倒し

相手の近くで←+C

相手の顔面をつかみ，足を引っかけて地面へ倒す。つかんだ直後にCを再入力すると，右の技へ変化する。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	3	0.35秒	0.2秒

チョーク

倒しの動作中にC

地面に倒した相手のノドを5回絞め上げる。最後まで絞められた相手は，開放されたあと0.5秒間よろめく。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間
1発につき6	1発につき100	3	0.33秒

つかみ技(接触技)

パチキ

相手の近くで→+D

相手を片手で持ち上げ，眉間に頭突きを6発たたき込む。
その投げ間合いの広さは，フランコ，双角，ギースとならんで最高クラス。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
1発につき3	1発につき200	1発につき1	1発につき0.07秒	0.2秒

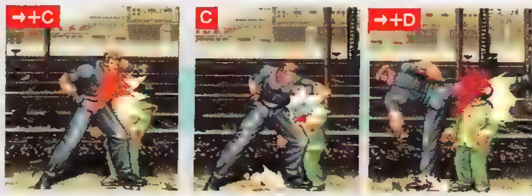
コンビネーションアーツ

猿打ち

→+C, C, →+D

基本攻撃値	
22, 7, 12	
合計得点	合計気絶値
1000	11

1発目が相手にヒットしたときのみ使用できる。コマンド技のブッ刺しから，ヒジ打ち→中段うしろ蹴りへつなげる3段連続技。すべてヒットしても相手はのけぞるだけで，ダウンはしない。



超猿打ち

→+C, C, C, D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
22, 7, 7, 13	1200	12

これもヒット時のみ使用可能。ブッ刺しから，ヒジ打ち→フック→ヒジ打ちとつなぎ，トドメに跳び蹴りを食らわす4段連続技。食らった相手は後方へ大きく吹き飛び，ダウンする。相手がしゃがんでいた場合，最後の跳び蹴りは空振ってしまう。

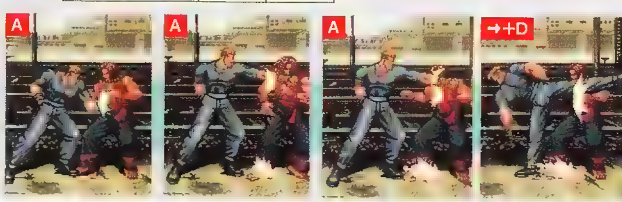


線切れ

A, A, A, →+D

基本攻撃値	合計得点	合計気絶値
11, 7, 7, 12	600	7

距離の遠近，攻撃の当たりor空振りに関係なく，どこでも使用可能。1発目は近距離ならボディブロー，遠距離ならジャブがでる。そこからジャブを2連発し，最後にうしろ蹴りを当てる4段連続技だが，相手はのけぞるだけでダウンはしない。



超線切れ

A, A, A, A, C

基本攻撃値	
11, 7, 7, 7, 12	
合計得点	合計気絶値
600	8

左腕1本で，息をもつかせぬラッシュをしかけるコンビネーションアーツ。「線切れ」と同じく，相手との距離の遠近や攻撃が当たっているかどうかに関係なく，どこでもだせる（ただし，超高速で入力しないと，技の動作に追いつかない）。ボディブロー（遠距離ならジャブ）→ジャブ3連打のあと，トドメに左フックを振るう5段連続技。最後のフックを食らった相手は，手前のスウェーラインに吹き飛ばされる。



蛇使い

構え：↓↙←＋C ─ 前方：→＋C ／ 対空：↗＋C

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
前方	28	700	6	0.67秒	1	1
対空	28	700	6	0.67秒	1	1

最初のコマンド入力で攻撃準備をとり，つぎの入力で攻撃をだす，2段構えの技。

まずは↓↙←＋Cで，左腕をダランと垂らす“構え”のポーズをとる。ほうっておくと，腕をブラブラさせながら「行くぞ，行くぞ，行くぞぉ」とつぶやいたのち，“構え”を解く。この間は無防備で，以下の入力でしかキャンセルできない。

“構え”ているときに→＋Cを入力すると，異常なまでに長く伸びるパンチを前方へくりだす。攻撃は一瞬で行なわれ，スキもほとんどない。

↗＋Cなら，斜め上へ腕を伸ばす。攻撃の角度以外は，前方と同じ性能だ。

パンチに食らい判定はないが，飛び道具でもない。つまり，ギースの上段当て身投げにつかまってしまうのだ。

前方

→＋C



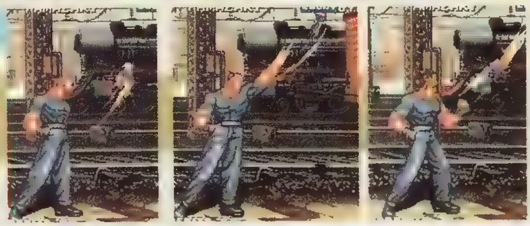
◀スタート時くらいの距離なら余裕で届く

構え



対空

↗＋C



◀攻撃判定は1枚目の写真の時点で出現している

倍返し

↓↘→＋C

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
20	800	8	0.7秒	1	1

ズボンのポケットに突っ込んでいた右手を振り上げる。手に攻撃判定はなく，飛び道具に触れたときのみ，効果を発揮する（くわしくは下を参照）。余談だが，右手をだしている間は，左手をポケットに突っ込んでいる。

空振り

手が飛び道具にふれなかった場合は，振り上げたあとコブシをにぎり，ふたたびズボンに突っ込む。動作中は無防備で，キャンセルすることはできない。



変化させて返す

右手に触れた飛び道具を取り込み，それを勢いよく振り下ろして，高速のウェーブを前方へはなつ。取り込んだ飛び道具の種類に関係なく，表の数値がウェーブの性能となる。ただし，超必殺技と潜在能力の飛び道具は取り込めない。



跳ね返す

舞の花蝶扇にのみ実行可能。振り上げる右手で，飛んできた扇子を跳ね返す。攻撃値などの数値面や技の強弱は，跳ね返す前のものがそのまま適用される。



カキ消す

双角のまきびし，野猿狩り，邪神棍，邪棍舞といった攻撃をカキ消せる（まきびしは跳ね返るが，判定はない）。なお，秘技雷落としと憑依弾，それと舞の陽炎の舞に対しては無効だ。



サドマソ

←↙↓↘→+D
（構えているところに特定の攻撃を受けると攻撃が発動）

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
28	1000	10	0.6秒	1	2

約1秒間，相手を挑発する。このときに攻撃を受けると，ノーダメージでのけぞったあと前方へ踏み込み，右手で反撃のパンチをくりだす。のけぞった瞬間から，攻撃判定が消えるまで全身無敵。

反撃できる技は，「ギースの当て身投げで取れるものすべて」。それに加えて，以下の攻撃に対しても反撃可能だ。

- テリーと山崎のしゃがみ強キック
- ボブのバイソンホーン（1段目）
- マリーのストレートスライサー
- ホンフゥと秦兄弟のしゃがみ弱キック
- 秦兄弟のキックのオーバースウェー攻撃（手前のみ。奥はダメ）



攻撃を受けると







超必殺技

ギロチン

↓タメ↘→+BD同時



タメ時間は0.5秒。前方へ跳び上がり，右手をポケットからだしてつかみかかる。この右手には打撃判定があり，食らった相手のノドをつかんで地面に倒し，引きずったあと上空へほうり投げる。右手はしゃがみガードも空中ガードも不可。つまり，立ちガードでしか防御できない。

跳ぶ距離が長いため，相手との距離が近いと右手をだす前に跳び越えてしまう，という大きな欠点がある。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
52	3000	2(相打ち6)	0.75秒	1	1



▲前方へ大きく跳躍して



▲右手を下へ突きだす



▲当たったら首をつかみ



▲地面を引きずったあと



▲はるか上空へと投げる

潜在能力（潜在攻撃）

バックステップの着地時に
→↘↓↙←+CD同時

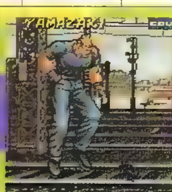
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
64	6000	4(相打ち9)	0.93秒	1	1

簡単に言えば「タメ不要のギロチン」。バックステップは着地したときに一瞬の硬直時間があり，その瞬間にコマンドを完成させれば，技が発動する。

なお，相手の攻撃とこちらの右手の攻撃で相打ちした場合，表の攻撃値の30%くらいのダメージを相手に与える。



▲バックステップのあと



▲地を蹴って跳び上がる



▲跳んだあとの動作は



▲超必殺技と同じだが



▲与えるダメージが大きい

秦 崇秀

JIN CHONSHU





PROFILE

Introduction

始皇帝の護衛をつとめていた英雄・王龍の子孫。覚醒した魂・海龍が，王龍の記した秘伝書を探しだし，完全体として復活することを画策している。

Impression

息を呑むほどに美しいステージと，鳴り響く荘厳な調べは，身の程をわきまえぬ挑戦者への，最期のはなむけということだろうか。目の前の敵が年端もいかぬ少年であっても，反撃の手を緩めてはならない。その少年——崇秀の肉体は，覚醒した魂によって支配されているからだ。

現代への転生は決まっていたのだよ，2200年も前から……と，過去からの来訪者は語る。彼らの目的は一つ，現世への完全復活であり，そのために我々のあるべき未来の姿を歪めようとする。

人の手で編みだされたものであるにもかかわらず，人智を越えた力を秘める帝王拳。たったひとりで千騎の兵を葬ったといわれるように，その威力は想像を絶するに余りある。薄幸の少年たちが手にした力はまさしく，神の威光と呼ぶにふさわしいものであった。

すべるように身をかわし，そして転瞬の攻撃。

宿した魂に呼応し，秦家の血は崇秀に絶大な力を与える。目覚めた崇秀の動きを見切ることは至難の技だ。今の彼にとって，反撃する術を持たない挑戦者は，“命ある玩具”にしかすぎないのか。

「もっと遊んでくださいよ」

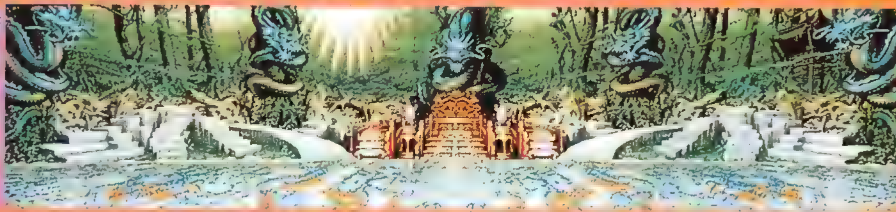
無邪気に問いかける少年の瞳には，ボロボロになり床に横たわった，哀れなファイターの姿が映る。それはこの世に君臨するために甦った帝王の，踏み台となり果てるのだ。



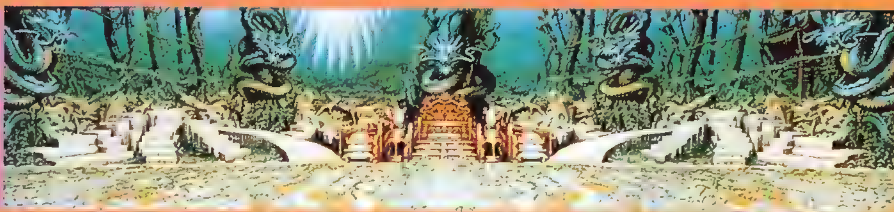
秦兄弟STAGE：デルタパーク

背景が森だと勝利後にエンディング，水だと勝利後に兄が少し登場してゲーム・オーバーとなる。

森・ROUND1&3&5



森・ROUND2&4



水・ROUND1&3&5



水・ROUND2&4



ビジュアル・デモ



ビジュアル・デモ(色ちがい)



SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
5+5	100+100	2+2	0.22+0.22秒	○

立ち(遠距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
5+5	100+100	2+2	0.22+0.22秒	×

しゃがみ



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
5+5	100+100	2+2	0.22+0.22秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.22秒	×
小ジャンプ	9	100	2	0.22秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	9	100	2	0.22秒	×
小ジャンプ	9	100	2	0.22秒	×

強パンチ(Cボタン)

立ち(近距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9+9	200+200	3+3	0.3+0.3秒	1ヒット目のみ○

立ち(遠距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9+9	200+200	4+4	0.42+0.42秒	×

しゃがみ



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
9+9	200+200	4+4	0.42+0.42秒	×

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	300	4	0.42秒	×
小ジャンプ	15	300	4	0.42秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	300	4	0.42秒	×
小ジャンプ	15	300	4	0.42秒	×

基本技(キック系)

弱キック(Bボタン)

立ち(近距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6+6	100+100	2+2	0.22+0.22秒	×

立ち(遠距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
6+6	200+200	2+2	0.22+0.22秒	×

しゃがみ



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
5+5	100+100	2+2	0.22+0.22秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	200	2	0.22秒	×
小ジャンプ	13	200	2	0.22秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	13	200	2	0.22秒	×
小ジャンプ	13	200	2	0.22秒	×

強キック(Dボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10	400	4	0.42秒	×

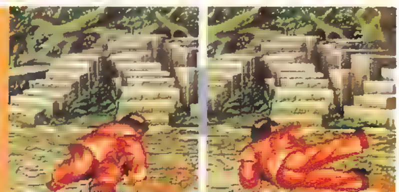
立ち(遠距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	300+300	3+3	0.3+0.3秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	400	4	0.48秒	×

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	17	400	4	0.42秒	×
小ジャンプ	17	400	4	0.42秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	17	400	4	0.42秒	×
小ジャンプ	17	400	4	0.42秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 肘打ち



奥 六通掌



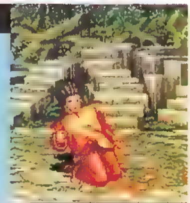
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:8 強:14	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.5秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 六通脚



奥 スライディング



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.5秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 光破斬



奥 光破斬



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.5秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 足払い



奥 足払い



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	5	0.5秒	○

クイックスウェー攻撃

光破殺

食らった相手を奥ラインへ飛ばす手刀。

無敵時間 0.3秒





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11	300	4	0.42秒	○

避け攻撃

光破殺

食らった相手を手前のラインへ飛ばす。

無敵時間 0.22秒





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
13	500	4	0.42秒	×

コマンド技

龍回頭

↘+C

食らった相手をダウンさせる体当たり。遠距離ではだせない。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	8	0.5秒	×

投げ技

発勁龍

相手の近くで→+C

相手の腹部に手のひらを当て、気を放出して吹き飛ばす。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.5秒	0.22秒

必殺技

帝王天眼拳

↓↘→+BorD

(フェイント:
↓↘→+BD同時)

振り上げた手のひらに気を込め，前方へ気弾を投げる。フェイントの場合は，手に気を込めずに投げる動作だけを行なう(動作速度は通常よりも速い)。

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	16	400	4	0.4秒	1	1
強	22	600	6	0.6秒	1	1









帝王天耳拳

→↓↘+AorC

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	13×2	500+200	3×2	0.28×2秒	2	2
強	13×3	700+200×2	6×3	0.6×3秒	3	3

体をひねって両腕を横に広げ，時計回りに回転しながら舞い上がる。地面から足が離れたあとの攻撃（下の写真で，2枚目以降）は，食らった相手をかならずダウンさせられる。攻撃判定が消えるまで（弱は0.52秒，強は0.57秒）全身無敵。

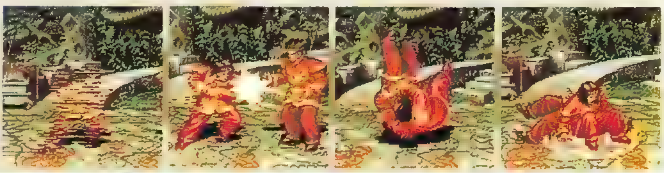


帝王神足拳

↙→+AorC

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	24	500	4	0.4秒	1	1
強	32	700	6	0.6秒	1	1

ヒジを構えて前方へ高速突進，地上の相手にヒットしたら，相手をつかんで後方へ引き倒す。空中の相手に対してはヒジ打ちをたたき込むのみだが，攻撃値は地上のときと同じ。強でだすと突進速度&距離が増える。



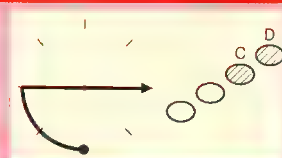
超必殺技

帝王漏尽拳

↓↙←→+CD同時

両腕を横に構えて，前方へ気の波動を噴きだす。攻撃判定は先端にしかないが食らった相手の体力を吸い取り，自分の体力を回復させられる。なお，通常の飛び道具に当たると相殺されてしまう。

吸い取り中は，4／60秒（約0.07秒）ごとに相手の体力を1奪い，200点加算。そして，8／60秒ごとにこちらの体力が1回復していく（合計回復量は14）。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
1×29	200×29	0	0秒	29	1



▲両手をそろえて　▲腰まで引いて身構え　▲前方へ気の波動を噴きだす　▲先端が相手にヒットしたら　▲体力を吸収していく

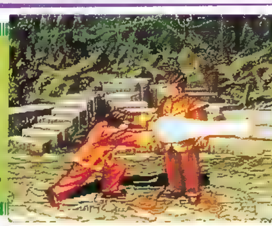
秦・弟

潜在能力（編集部調べ）

相手から一定距離はなれて↓↘→←+CD同時

攻撃値	得点	気絶値
1×37	400×37	0
継続時間	**最大ヒット数**	**最大ケズリ数**
0秒	37	1

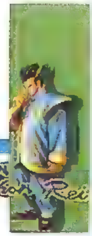
相手から60〜70ドット離れた位置にいると名前が光る。そこでコマンドを完成させると漏尽拳の強化版をだせるが，相手がバックステップなどを使って後退しないかぎり，絶対にハズれるのだ。なお，回復量は18。

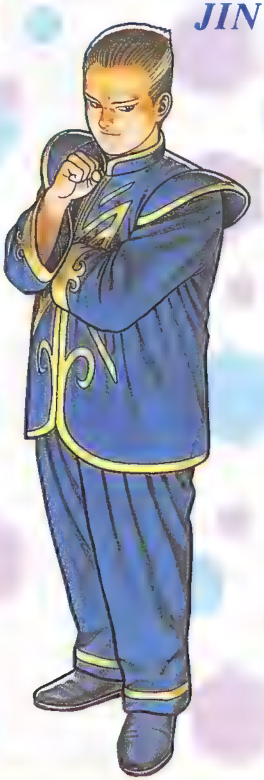


◀相手が近すぎて漏尽拳が抜けてしまう

秦 崇雷

JIN CHONREI





Introduction

崇秀の双子の兄。完全体として復活すべく，空龍の魂が覚醒し，崇雷の体を乗っ取る。はたして，2200年後への転生は成し遂げられるのか……？

Impression

崇秀を倒したことを，ひょっとすると後悔するハメに陥るかもしれない。愛する者を傷つけられた怒りは持てる力を倍増させ，より強大なパワーを呼び起こす。そのことを幾多の闘いで思い知ったはずなのに，なぜも愚かにくり返してしまうのだろう。

「生きてここからでられると思うなよ！」

倒れ伏した弟を抱き，憎悪をムキだしにする兄・崇雷。彼ら兄弟がお互いをどれほど必要としていたかは，この一言がよく表わしている。

親を亡くし，極貧と孤独の中で育った彼らは，まるで幼い頃のボガード兄弟を彷彿とさせる。ただ，この2組の兄弟を取り巻く環境と命運が，彼らの行く末を大きく変えることとなった。

ジェフのように守ってくれる存在もなく，誰にも顧みられず，愛に渇望し，敵意と怨根に埋もれ，その果てに先祖の魂の器と化した秦兄弟。しかしその心根は，逆境の中でも互いをいたわる心を失っていない，優しい少年たちのはずだ。

2200年の歴史は，この少年たちを決して救わない。それどころか，より深い奈落へと堕としめるばかりだ。彼らを本当の意味で救えるものは先祖の魂でも帝王拳でもなく……それが何かは，もうくどくどと語る必要もないだろう。

あとは，実力あるのみ。たとえ愚かと言われようとも，それが，たったひとつの手段でしかないのだ。

PROFILE



秦兄弟STAGE：デルタパーク

兄弟共通。弟との対CPU戦がこの背景なら，勝利後に兄が登場。その場合，中央の玉座に弟が倒れ込んでいる。

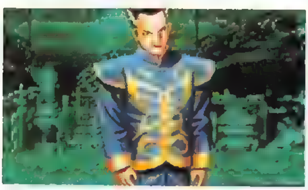
火・ROUND1&3&5



火・ROUND2&4



ビジュアル・デモ



ビジュアル・デモ(色ちがい)

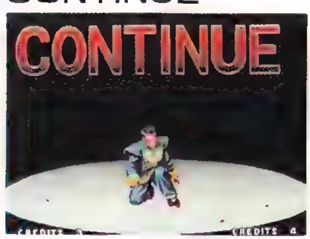


Jin Chonrei

SDキャラ



CONTINUE



GAME OVER



豆知識 ネオジオCD版のちがい

・データ・ローディング画面がある。

・ちびっこモードがある（→P.5）。

・マリーの潜在能力コマンドが「←↓↙+C」から「起き上がり時に→←↙↓↘→+CD同時」に変更された。

・弱ハリケーンアッパーも帝王他心拳で跳ね返せる（ネオジオCD版以外は，その段階で竜巻が消滅する）。



◀ネオジオCD版はデータを読み込んでいる間，2種類のアニメーションが表示される



▲デフォルメされた舞とテリー面にいるサルのウッキーが一緒に踊る



◀テリーの連れたイヌがアンディを追う。アンディはイヌ嫌いなのだ

秦・兄

基本技(パンチ系)

弱パンチ(Aボタン)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7+7	100+100	2+2	0.22+0.22秒	○



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7+7	100+100	2+2	0.22+0.22秒	×



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
7+7	100+100	2+2	0.22+0.22秒	○



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	100	2	0.22秒	×
小ジャンプ	11	100	2	0.22秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	11	100	2	0.22秒	×
小ジャンプ	11	100	2	0.22秒	×

強パンチ(Cボタン)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	200+200	3+3	0.3+0.3秒	1ヒット目のみ○



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	300+300	4+4	0.4+0.4秒	×



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
11+11	200+200	4+4	0.4+0.4秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	17	300	4	0.4秒	×
小ジャンプ	17	300	4	0.4秒	×



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	17	300	4	0.4秒	×
小ジャンプ	17	300	4	0.4秒	×

基本技(キック系)

弱キック(Bボタン)

立ち(近距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	100+100	2+2	0.22+0.22秒	×

立ち(遠距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	200+200	2+2	0.22+0.22秒	×

しゃがみ



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
10+10	100+100	2+2	0.22+0.22秒	○

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	200	2	0.22秒	×
小ジャンプ	15	200	2	0.22秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	15	200	2	0.22秒	×
小ジャンプ	15	200	2	0.22秒	×

強キック(Dボタン)

立ち(近距離)



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12	400	4	0.4秒	×

立ち(遠距離)



2HIT

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
12+12	300+300	3+3	0.3+0.3秒	×

しゃがみ



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	400	4	0.47秒	×

垂直ジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	19	400	4	0.4秒	×
小ジャンプ	19	400	4	0.4秒	×

斜めジャンプ



	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
ジャンプ	19	400	4	0.4秒	×
小ジャンプ	19	400	4	0.4秒	×

オーバースウェー攻撃(パンチ)

手前 肘打ち



奥 六通掌



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:10 強:16	弱:100 強:300	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.5秒	弱:× 強:×

オーバースウェー攻撃(キック)

手前 六通脚



奥 スライディング



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
弱:12 強:18	弱:200 強:400	弱:3 強:5	弱:0.3秒 強:0.5秒	弱:× 強:×

対オーバースウェー攻撃(立ち)

手前 光破斬



奥 光破斬



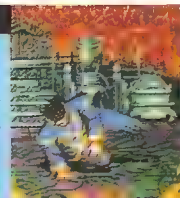
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	5	0.5秒	○

対オーバースウェー攻撃(しゃがみ)

手前 足払い



奥 足払い

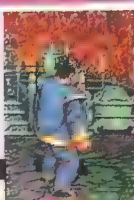


攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
18	500	5	0.5秒	○

クイックスウェー攻撃

光破殺

食らった相手を奥ラインへ弾き飛ばす、手刀突き。





無敵時間
0.25秒

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	300	4	0.4秒	○

避け攻撃

光破殺

食らった相手を手前ラインへ弾き飛ばす手刀突き。





無敵時間
0.18秒

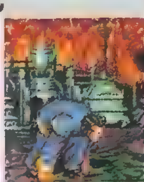
攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
16	500	4	0.4秒	×

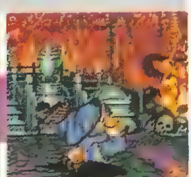
コマンド技

龍回頭

↘+C

相手をダウンさせる体当たり。挑発をだせる距離では使用不可。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	キャンセル
20	500	10	0.5秒	×

投げ技

発勁龍

相手の近くで→+C

相手の腹部に当てた手のひらより気を放出して、吹き飛ばす。





攻撃値	得点	気絶値	継続時間	つかむまでの所要時間
24	600	5	0.5秒	0.2秒

必殺技

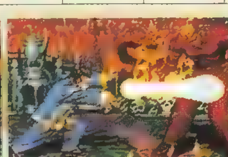
帝王漏尽拳

↓↙←→+C

弟の超必殺技を，兄は通常の必殺技として使用できる。コマンドも少し簡単。弟よりも攻撃のでる速度がわずかに速く，攻撃がヒットしたときに体力を吸い取る時間も増加している。回復量は18。

攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
1×37	200×37	0	0秒	37	1







帝王天眼拳

↓↘→+BorD
(フェイント:↓↘→+BD同時)

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	18	400	4	0.4秒	1	1
強	24	600	6	0.6秒	1	1

手に気を込めて，前方へ投げる。技の動作も弾の速度も弟よりはるかに速いが，フェイントの動作だけは弟のほうが速い

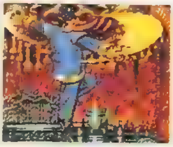


帝王天耳拳

→↓↘+AorC

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	14×2	500+200	3×2	0.3×2秒	2	2
強	14×3	700+200×2	6×3	0.6×3秒	3	3

両腕を広げて，回転しながら斜め上方向へ舞い上がる。攻撃判定が消えるまで（弱は0.45秒，強は0.52秒）全身無敵。



帝王神足拳

↙→+AorC

	攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
弱	28	500	4	0.4秒	1	1
強	34	700	6	0.6秒	1	1

ヒジを構えて突進，地上の相手が食らったら投げる。弟より突進速度が速く，距離も長い（強なら1画面ぶん進める）。



帝王他心拳

↓↙←+D

相手が以下の攻撃をだしているときのみ使用可能。通常の飛び道具は跳ね返し，パワーゲイザー，スクリューアッパー，いかづち，帝王漏尽拳，帝王宿命拳，まきびし，野猿狩り，邪神棍，邪棍舞，秘技雷落とし，双角と秦・兄の潜在能力をカキ消せる。龍炎舞（炎）とレイジングストームは消せずに弾かれて，憑依弾には負けてしまう。





超必殺技

帝王宿命拳

→←↙↓↘+BD同時

両腕を大きく振り回し，腰のあたりまで引いたのち，前方へ巨大な気弾をはなつ。気弾は飛んでいく過程で縮小していき，2分の1画面程度進んだあたりで消滅してしまう。ただし，消滅しないかぎり攻撃判定は残っているし，攻撃値も低下しない。食らった相手は激しい衝撃を受け，吹き飛ばされてダウンする。弾の攻撃値は，単体の技の中では最大。



攻撃値	得点	気絶値	継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
70	3000	6	0.67秒	1	1


▲両手を振り回し


▲腰のあたりまで引き


▲そろえて前方へ突きだすと


▲巨大な気弾が前方へ発射され


▲時間とともに消えていく

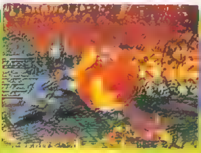
潜在能力(潜在攻撃)

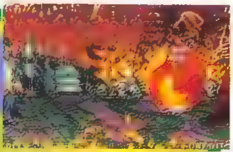
相手と一定距離以上はなれて→↘↓↙←+CD同時押し

攻撃値	得点	気絶値
70	6000	9

継続時間	最大ヒット数	最大ケズリ数
0.83秒	1	1

帝王宿命拳の強化版。通常は小さくなり，やがて消えてしまう気弾が，巨大なまま，画面外まで飛んでいくのだ。


▲見た目は帝王宿命拳だが


▲画面端まで気弾がとどく

エンディング・ギャラリー

『餓狼3』では，ファイティングレベルなどの条件によって，エンディングが4種類に分岐する（→P.136）。ここでは，秦・兄を倒したときのエンディングを中心に紹介しよう。なお，2枚目の写真内の日付は，業務用は基板のタイマーをそのまま（ギースをのぞく），家庭用は各キャラの誕生日（ホンフゥとボブをのぞく）を表示している。

BAD END①



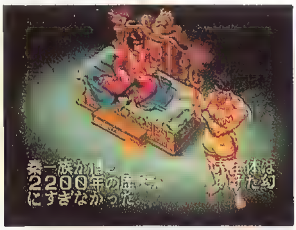
▲山崎を倒したあと，秦・弟とは闘えないままにゲーム・オーバー

BAD END②



▲秦・兄が登場するシーンの途中でデモが終わり，そのままゲーム・オーバー

BAD END③



▲兄に会わないままエンディングに突入。マリーだけは，メッセージが変わる

テリー・ボガード



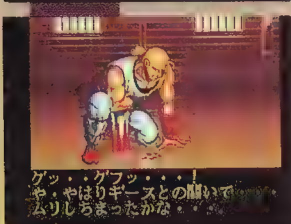




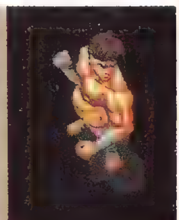
アンディ・ボガード







ジョー・ヒガシ







フランコ・バッシュ







ボブ・ウィルソン



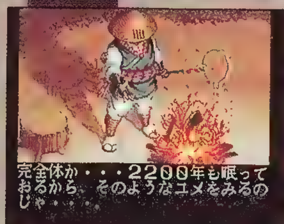




望月双角



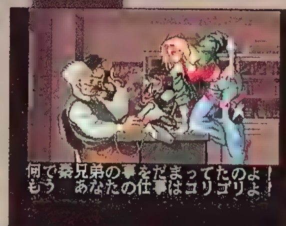




ブルー・マリー



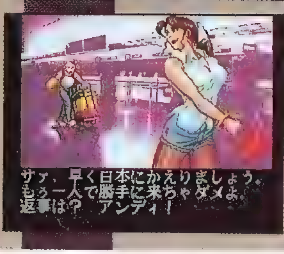




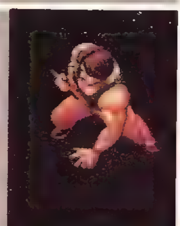
不知火 舞







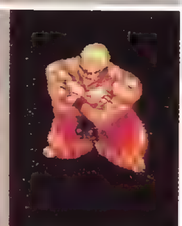
ホンフゥ



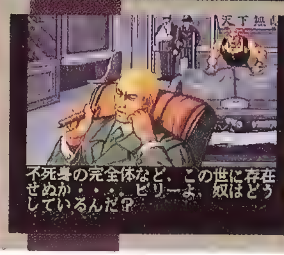




ギース・ハワード







Collector's Item
コレクターズ・アイテム

『餓狼3』ファンならば，ぜひとも入手しておきたいグッズの数々を紹介しよう。なお，CDとビデオは全国のレコード店で購入できるが，インストラクション・カードは業務用ソフトに同梱（どうこん）されているものだし，ポスターにいたっては完全な非売品なので，入手はむずかしい。

インストラクション・カード





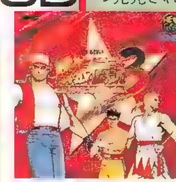




▲業務用の筐体に設置するための説明書。操作方法や一部の必殺技コマンド（当然，超必殺技や潜在能力はなし）が記されている

CD

▼CDとビデオが，それぞれ2種類ずつ発売されている。詳細はP.208にて



餓狼伝説3
／新世界楽曲雑技団

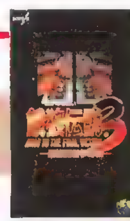


餓狼伝説3
アレンジサウンドトラックス
／新世界楽曲雑技団

ビデオ



餓狼伝説3



餓狼伝説3
～最強王座争奪戦～



販促用ポスター

▲テリーがフランコになぐられている『餓狼3』のイメージ・イラストを使用したポスター

§2

Game System

CONTENTS

基本ルール

本作品の勝敗を決するルールは，前作『餓狼伝説スペシャル』に代表される従来の対戦格闘ゲームと同じ。

念のため説明すると，相手の体力をゼロにする（＝KO）か，時間切れのときに自分の体力が相手よりも多ければ，そのラウンドの勝者となり，1本を獲得する。

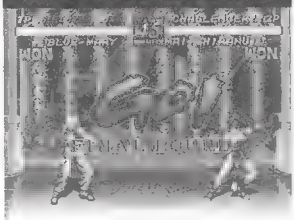
2本先取すれば，その相手に対して勝ち抜いたことになり，つぎの相手と闘うことができる。逆に，2本先取されるとゲーム・オーバーだ。

特殊なラウンド

ラウンドごとの試合結果は，KOと時間切れ勝ちのほか，ダブルKO（攻撃がブツかりあって両者の体力が同時になくなる）とドロー（両者の残り体力が同じときに時間切れ）がある。

通常，互いが1本ずつ獲得すると，勝負は3本目に持ち越されるが，それまでにダブルKOかドローを1回でも行なっていると，右のような特殊ラウンドで闘うことになる。なお，エクストラ・ラウンドでダブルKOかドローになると，両者ともゲーム・オーバー。

ファイナル・ラウンド



▲1本ずつ獲得＋ダブルKO（orドロー），あるいはどちらかが1本獲得＋ダブルKO（ドロー）×2で，このラウンドに。制限時間が本来よりも15秒短くなる

エクストラ・ラウンド



▲1本ずつ獲得＋ダブルKO（orドロー）×2，またはダブルKO（ドロー）×4で，このラウンドに。画面がスクロールせず，制限時間が30秒減り，最初から互いの体力が少ない

対CPU戦と対2P戦

ご多分にもれず『餓狼3』には，コンピュータが相手の対CPU戦と，人間が相手の対2P戦がある。基本ルールはどちらのモードでも同じだが，細かい部分がちがう。たとえば対CPU戦なら，

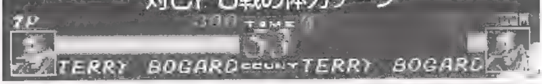
●デモ画面やエンディングが登場する

●攻撃がヒットしたり，ステージを勝ち抜くと得点が加算される

という要素がある。一方，対2P戦は対戦だけを楽しむモードなので，このような付加要素はない。

対CPU戦をプレイしているときに，一方のプレイヤーがクレジットを入れ，スタート・ボタンを押すと，そのまま対2P戦に突入（＝乱入）できる。ここで勝ったプレイヤーは，さきほどの対CPU戦を引き継ぐ。乱入はクレジットがあるかぎり何回でも可能だ。

対CPU戦の体力ゲージ

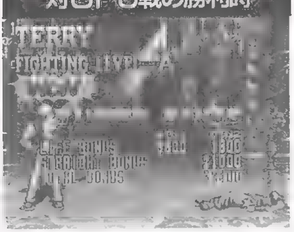


対2P戦の体力ゲージ



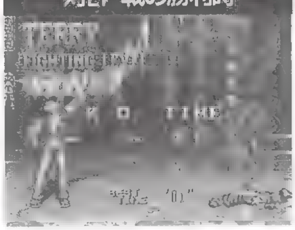
◀ゲージの長さなどが変わり，対2P戦では得点のかわりに連勝数が表示される

対CPU戦の勝利時

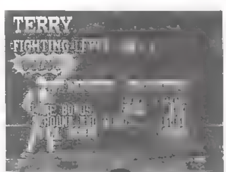


▲このようなボーナス点が加算される。残り体力や勝ちかたによって，得点が増減する。くわしくはP.134にて

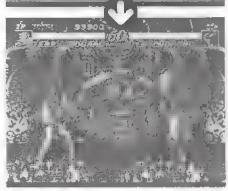
対2P戦の勝利時



▲得点の概念がないので，勝者が各ラウンドを終わらせるのに要した時間を表示。最短タイムはメモリに記録される



◀対戦評価（ファイティングレベル）は，どちらのモードでも表示される



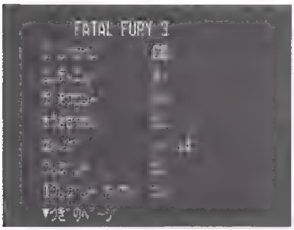
◀CPU戦で評価ポイントの合計が高ければ，秦兄弟が出現（→P.136）

テストモード

『餓狼3』には，MVS版（アーケード版）とネオジオ・カートリッジ版，ネオジオCD版の3種類がある。テストモード(ネオジオ版&ネオジオCD版ではオプション・モード）に入ると，細かいルールを変更することができるのだが，それぞれ変更可能な項目が以下のように異なる。なおMVS版は，設置店の関係者しかルール変更できないので注意。

MVS版のテストモード

●プレイタイム……各ラウンドの制限時間。1~99まであるが，9以下に設定しても，プレイするときは10(最低値)に固定される。初期設定は「60」。



▲これがテストモードの画面。海外版では，言語（英語，スペイン語，日本語）の変更もできる

●コンティニュー……対CPU戦で継続プレイできるか。初期設定は「あり」。

●操作説明……ゲーム開始時の操作説明の有無。初期設定は「あり」。

●難易度……対CPU戦での相手(CPUキャラ）の強さ。1~8まであり，数字が上がるほど,CPUキャラの攻撃頻度,ガードの正確さ，与えるダメージ量が上昇する。初期設定は「4」。

●クレジット……画面右下にクレジット数（投入コイン数）を表示するか。初期設定は「あり」。

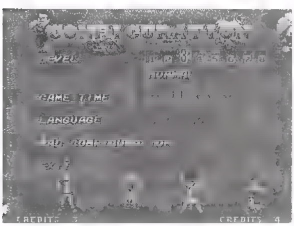
●1クレジット対戦……1クレジットだけで，対2P戦ができるようにするか。初期設定は「なし」。「あり」だと，スタート時に対2P戦か対CPU戦かを選択できる。ここで対2P戦を選ぶと，試合終了後に両者ゲーム・オーバーとなるが，対CPU戦を選べば，普通にゲームが進行するし，途中乱入も可能。

●レベル表示……前述の「難易度」で設定したレベルを画面下に表示するか。初期設定は「あり」。

●血しぶきの色……ダメージによって吹きでる血の色。赤と白の2種類あり，白の場合は「汗」として扱われる。初期設定は「赤」。海外の家庭用は倫理規制の関係で「白」に固定される。

ネオジオ版のオプション・モード

●レベル……対CPU戦の難易度。1~8まである。数字が大きいとCPUキャラが強くなる点はMVS版と同じ。また，

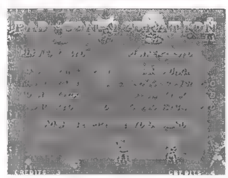


▲ネオジオ版のオプション・モードは，専用の背景があって明るい雰囲気。レバーの上下で項目を選び，左右でルールを変更する

各レベルには別称があり，1はVERY EASY，2はEASY，3はNORMAL，4はMVS，5はHARD，6はVERY HARD，7はHYPER HARD，8はSTRONG HARDとなっている。初期設定は「3」。

●ゲームタイム……ラウンドごとの制限時間。MVS版とちがい，45，60，90，無限大のいずれかを選択する。初期設定は60。制限時間のカウント速度は，MVS版と同じく1秒につき1回ずつ。

●ランゲージ……デモ画面のメッセージを日本語，英語，スペイン語のいずれかに設定できる。キャラ名等の文字や各種音声は，どの言語に設定しても変わらない。ただしネオジオ(orネオジオCD)本体が海外版であれば，オープニングBGMとナレーションも変わる。



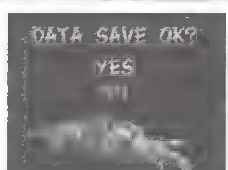
◀パッドコンフィグ画面。パッドで遊ぶ人には，非常にありがたい機能だ

●パットコンフィグ……上の写真にあるとおり，A~Dボタンの配置を，1P側と2P側が，それぞれ変更できる。

プレイデータの保存

ゲーム・オーバー時に，「進んでいるステージ」と「ファイティングレベルポイント（→P.136）の合計」を記録できる。たとえ電源を切っても，データを読み込めば，記録してあるステージから継続プレイすることが可能だ。

ネオジオCDは内蔵メモリがあるので問題ないが，MVS版やネオジオ・カートリッジ版は，別売りのメモリカードを持っていないとセーブできない。ただし，MVS版にいたっては，カードを差し込むスロットがないことも多い。

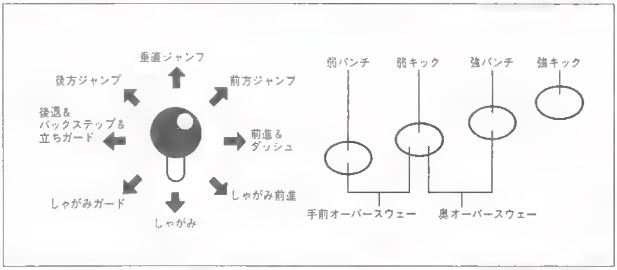


◀カードを差しておけば，ゲーム・オーバー後，データ保存のメニューに

操作方法

プレイ時の操作に使うのは，右図のような8方向レバー1本とボタン四つ。特殊動作の操作方法については，それぞれの項目を参考にしてほしい。

なお，本書で説明するレバー操作は，すべて相手が右側にいるときのもの。相手が左側にいるときは，レバー方向が左右逆に切り替わる。つまり，前進なら←，後退なら→になるのだ。



特殊操作による移動について

上図のほか，特殊なレバー操作で行なえる動作もあるので，その名称と操作方法を紹介しよう。

●ダッシュ（すばやく→×2）……前方へ走る。各種攻撃やジャンプのほか，←や↙の入力で中断できるが，レバー操作で中断したときだけ0.1秒間の無防備状態が発生してしまう。



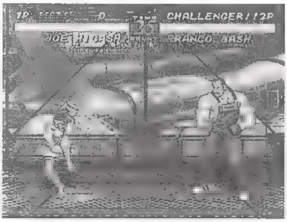
◀バックステップの前半は全身無敵。いろいろな攻撃を回避できるぞ

操作方法を厳密に解説すると，レバーを中立から右に入れ，そこから8/60秒以内に中立にもどし，さらに8/60秒以内に右へ入力すればOK。バックステップも同じ要領で行なおう。

●バックステップ（すばやく←×2）……後方へ跳び退く。中断不可だが，動作の前半（開始から約0.5秒間）は全身無敵。ただし，ジャンプ扱いなので，空中投げだけは食らう。

●小ジャンプ（ジャンプの操作を一瞬だけ行なう）……通常よりも低い軌道で跳ぶ。正確な操作は，ジャンプの予備動作（かがむ）を開始してから0.1秒以内にレバーを中立にもどす。

●挑発（相手から161ドット以上離れてCボタン）……そのキャラ専用の挑発ポーズをとる。挑発ポーズは各種レバー操作で即座に中断できる。



▲挑発可能な間合い。ちなみに，画面の構成は縦256×横320ドット

移動能力の差

移動に関する動作はいくつもあるが，その性能は使用キャラごとに個人差がある。それらを表にまとめてみた。

表内の数値は，すべて絶対値なので，テリーの前進速度はしゃがみ前進時の2倍，といった比較もできるぞ。

なお，速度の数値は1/60秒あたりに進むドット数。高さはドット単位，時間は1/60秒単位で表記している。

■移動能力の個人差

使用キャラ	前進	後退	しゃがみ前進	ダッシュ		バックステップ		ジャンプ		小ジャンプ	
	速度	速度	速度	速度	時間	速度	時間	高さ	時間	高さ	時間
テリー	2.0	1.5	1.0	5.0	40	6.0	32	111	46	66	30
アンディ	2.125	1.5	1.0625	5.25	42	6.25	32	111	42	71	27
ジョー	2.0	1.5	1.0625	5.0	42	5.25	32	101	40	68	27
フランコ	1.75	1.25	1.0	5.25	40	6.0	32	111	46	66	30
ボブ	2.0625	1.625	1.0	5.0	40	4.5	42	111	46	66	30
双角	1.875	1.375	1.0	5.0	40	6.0	32	111	46	66	30
マリー	2.125	1.625	1.0625	5.25	32	6.5	32	110	44	67	27
舞	2.125	1.75	1.125	5.5	38	6.0	32	113	42	76	27
ホンフゥ	2.0	1.5	1.0	5.25	40	4.5	36	117	40	68	27
ギース	1.75	1.375	0.875	4.5	48	5.25	32	101	56	62	33
山崎	1.5625	1.25	0.75	5.0	48	7.5	32	86	44	57	30
秦・弟	2.125	1.625	1.125	7.0	20	8.0	14	115	42	80	30
秦・兄	2.125	1.625	1.1875	9.0	16	10.0	14	118	42	82	30

基本技

基本技とは，立ち，しゃがみ，ジャンプの状態から，ボタンを1回押すだけで使用できる攻撃の総称。

立ち状態の基本技は，間合い（右表）により，近距離用と遠距離用の攻撃に切り替わる（遠近共通もある）。

ダッシュ中の基本技は，つねに立ち状態のものとなるが（間合いによる変化あり），一部の技は前方に移動しながら攻撃することが可能（通常は急停止がかかる）。それらのデータを，右表にまとめておこう。

■近距離攻撃に必要な間合い(VSテリー/単位:ドット)

使用キャラ	弱P	弱K	強P	強K
テリー	72	72	80	92
アンディ	68	60	64	60
ジョー	64	76	80	64
フランコ	72	76	88	88
ボブ	72	78	68	76
双角	88	76	100	88
マリー	56	52	68	92
舞	56	64	64	76
ホンフゥ	64	88	76	72
ギース	64	64	56	52
山崎	84	60	92	92
秦・弟	80	68	80	76
秦・兄	80	68	80	76

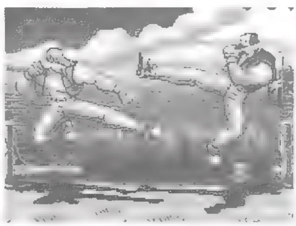
■ダッシュ中に移動しながら攻撃をだせるか？

使用キャラ	弱P	弱K	強P	強K
テリー	×	×	○	×
アンディ	×	×	×	○
ジョー	×	×	○	×
フランコ	×	×	○	×
ボブ	×	○	×	×
双角	×	×	×	○
マリー	×	×	○	×
舞	×	×	×	○
ホンフゥ	×	○	×	
ギース	×	×	×	×
山崎	×	×	×	×
秦・弟	○	×	○	×
秦・兄	○	×	○	×

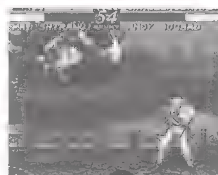
ジャンプ攻撃の特性

前作よりも，ジャンプ攻撃の種類が豊富になった。ジャンプする方向によって（垂直orななめ）形態が変わる点は前作と同じだが，さらに通常ジャンプと小ジャンプで変わることもある。ちなみに，ダッシュジャンプ（ダッシュ中に前方ジャンプ）攻撃は，通常の前方ジャンプ時と同じもの。

また，通常ジャンプの弱攻撃だけは，動作が終われば，ふたたび攻撃&空中ガードできるようになった。弱→弱→弱……と連発するほか，弱→強という組み合わせも可能だ（強→弱は不可）。さらに，ジャンプ基本技の必殺技キャンセルも可能になっているぞ。



▲右は垂直ジャンプ，左はななめジャンプからの強キック攻撃。このような変化がある



◀このようにワザと弱攻撃を空振らせて、相手の攻撃（対空技）を誘う



◀すぐに、つぎの攻撃を仕掛けて反撃する。空中戦にも対応できるぞ

コマンド技

コマンド技とは，特定の方向にレバーを入れながら，特定のボタンを押すことで使用できる攻撃の総称。1キャラにつき1～3種類用意されている。

使用コマンドの例外は，ボブのボブサマー。起き上がり時＋事前にレバーを中立にしておく，といった特殊な条件が必要になるからだ。

コマンド技の形態は，以下の3種類に分類できる。基本技とちがい，間合いによる変化がなく，その一部はしゃがみガード不可なのが特徴だ。

移動攻撃タイプ



◀前方に移動しながら攻撃する。基本的にリーチが長く、威力も大きい

対空技タイプ



◀上方に対して攻撃するが、実際に役立つのは双角の↙＋Cぐらい

踏みつけタイプ



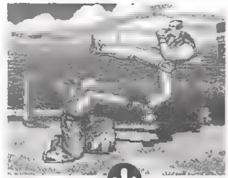
◀ボブだけが可能な空中コマンド技。相手を踏んでから後方へ跳ね返る

投げ技

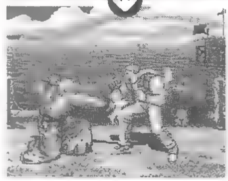
投げ技は，相手に近づかないと使用できないが，ガードしている相手にもダメージを与えられるのが特徴。操作方法は，コマンド技のような「特定のレバー方向＋特定のボタン」でいいが，具体的なコマンドは技ごとにちがう。ちなみに，前作のコマンドは，全キャラ共通で➡＋Cボタンだった。

そして，攻撃する手順も変わった。まず，相手をつかめる間合いでコマンドを完成させると，腕を伸ばして「つかみポーズ」をとる。この伸ばした腕が相手に当たれば，そのまま相手を投げ飛ばすぞ。ただし，腕が伸びる（投げ可能になる）のは，コマンド完成から約0.2秒後で，その前後は完全な無防備状態。乱用は避けたほうがいい。

双角と舞は，空中での投げ技「空中投げ」が使用できる。使用条件は，互いが空中にいて，かつ接近しているときに↙↓↘のいずれか＋Cボタン。空中投げは，使用高度の制限がないので，バックステップしている相手を投げることも可能だ。



◀つかみポーズは、間合いさえ近ければ、相手が空中にいても実行する



◀相手の胴体（攻撃で伸ばした手足は不可）をつかめば、そのまま投げる

投げ技の間合い

投げ技を使うには相手に接近しないといけないが，その間合いは使用キャラと投げ技の種類，そして相手キャラによって異なる。そのデータが下表だ。

表の見かたを解説すると，テリーがアンディ相手に➡＋Cの投げを仕掛けた場合，投げが可能となる間合いは，64（基本間合い）＋4（相手キャラによる変化値）－68ドットとなる。ただし，この間合いは，互いのキャラの中心線と中心線の間の距離を示す。

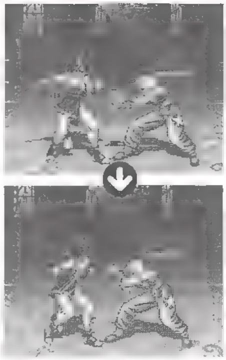
空中投げは，上下の範囲も併記しておいた。前方への間合いはそれほど広くなく，自分よりも上にいる相手は投げづらいということがわかるだろう。

使用キャラ	コマンド（一部技名）	基本間合い	相手キャラによる間合いの変化値												
			テリー	アンディ	ジョー	フランコ	ボブ	双角	マリー	舞	ホンフゥ	ギース	山崎	秦・弟	秦・兄
テリー	➡＋C	64	＋12	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
アンディ	➡＋C	64	＋12	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
ジョー	➡＋C	64	＋12	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
	➡＋D	64	＋12	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
フランコ	➡＋C	80	＋12	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
ボブ	➡＋D	56	＋08	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
双角	⬅＋C	72	＋08	±00	＋04	＋08	±00	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
	⬅＋D	88	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	＋08	＋04	±00	±00	±00
	空中投げ 前	44	＋28	＋12	＋08	＋16	＋12	＋20	－04	±00	＋04	＋16	＋12	＋08	＋12
	上	－4	＋12	＋20	＋24	＋20	＋12	＋36	＋16	＋32	＋32	＋20	±00	＋24	＋24
	下	28	＋28	＋08	＋12	＋36	＋64	＋04	＋08	±00	＋12	＋16	＋32	±00	±00
	鬼門陣	74	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
マリー	↘＋D	76	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
	1回転＋C	60	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
舞	➡＋D	64	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
	空中投げ 前	24	＋28	＋12	＋08	＋16	＋12	＋20	＋12	±00	＋04	＋16	＋12	＋08	＋12
	上	00	＋12	＋20	＋24	＋20	＋12	＋36	＋16	＋32	＋32	＋20	±00	＋24	＋24
	下	32	＋28	＋08	＋12	＋36	＋64	＋04	＋08	±00	＋12	＋16	＋32	±00	±00
ホンフゥ	⬅＋C	64	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
	⬅＋D	76	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	＋08	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
ギース	↘＋C	84	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
	⬅＋C	72	＋08	＋04	＋08	＋04	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
	↗＋C	72	＋08	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
	➡＋D	72	＋08	＋04	＋08	＋12	＋08	＋08	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
山崎	⬅＋C	52	＋12	＋04	＋08	＋12	＋04	＋12	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
	➡＋D	84	＋08	＋04	＋08	＋12	＋08	＋12	＋04	±00	＋04	＋08	＋04	＋04	＋04
秦・弟	➡＋C	64	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00
秦・兄	➡＋C	64	＋08	±00	＋04	＋08	＋04	＋08	±00	±00	±00	＋04	±00	±00	±00

投げ技が無効になる状況

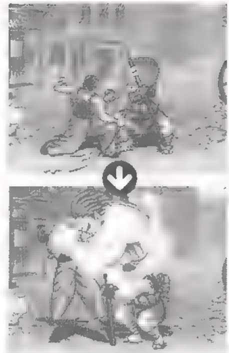
たとえ，相手に接近して投げ技のコマンドを入力しても，以下の状況では，つかみポーズをとらない。
①相手が別ラインにいる。
②相手がダメージを食らった，攻撃をガードした，転倒から起き上がった，の状態になっている。

このような状況だと，①は相手が別ラインから通常ラインに移動しはじめるまで，②はそこから相手が行動可能になって12／60秒(フランコは14／60秒，秦・弟は13／60秒) が経過するまでは，コマンド入力しても，つかみポーズにはならない。また，つかみポーズをとった場合でも，



◀無敵必殺技やクイックスウェーなどで全身や上半身が無敵になると……

◀このように投げ技（つかみポーズ）を回避することができるのだ



◀双角の鬼門陣とマリーのバックドロップは、相手が地上にいれば……

◀本文の12／60秒が経過する前や全身無敵の相手でも投げることができる

①相手が空中か別ラインにいる。
②相手が間合いから離れた。
③相手の上半身（足元以外）もしくは全身が無敵状態になっている。

といった状況だと，相手をつかむ(投げる) ことができないのだ。

接触技からの脱出

一部の投げ技（具体的にはジョーの→＋D，双角の←＋D，ギースの→＋D，山崎の→＋D)は，相手をつかんだまま複数回にわたって攻撃する（＝少しずつダメージを与えていく）ため，「接触技」という分類がされている。

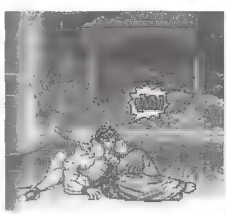
ギース以外の接触技を食らった場合，レバーとボタンを連続入力すると，通常よりも早いタイミングで脱出できるので覚えておこう。なお，投げた側が連続入力しても，相手の脱出をさまたげることはできない。



◀接触技からの脱出は、レバーを回しながら、ボタンを連打するといい

連携技

一部の投げ技は，相手をつかんでから右表の時間が経過する（＝相手を地面に倒す）前に，コマンドのボタンをもう一度押すと，相手をつかんだまま複数回攻撃する「連携技」になる。たとえば←＋Dからの連携技は，←に入れながらDボタンを連打するといい。



◀連携技をキメているところ。接触技と同様、相手キャラから苦痛のセリフが表示される

■連係技の入力受け付け時間

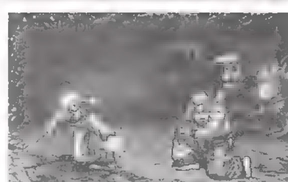
使用キャラ	コマンド	受け付け時間
双角	←＋D	35／60秒
マリー	↘＋D	7／60秒
	1回転＋C	20／60秒
ギース	←＋C	26／60秒
	↗＋C	29／60秒
山崎	←＋C	32／60秒

よろめきとその回避方法

連携技がキマったあとは，相手キャラは0.5秒間の無防備(よろめき)状態になってしまう。このよろめく時間や連携技のダメージ量は，接触技で有効だったレバーとボタンの連続入力を行なっても増減しないので注意したい。

ところが，右上の表の時間内に「レバー中立＋連携技コマンドと同じボタン」を入力すれば，連携技から早く脱出し，よろめき状態にもならない。

このコマンドは，攻撃や気絶などの硬直中に連携技を仕掛けられたときも有効で，こちらの攻撃をガードされて連携技を食らいそうなときも，あらかじめボタンを連打しておけば，ちゃんと連携技から脱出できる。



▲よろめいた相手には，双角なら憑依弾，マリーなら突進技などで追撃できるぞ

必殺技

基本技やコマンド技よりも複雑な操作（コマンド入力）をすることで使用できるのが「必殺技」だ。

必殺技のコマンドは，レバーを決められた順序に入力してからボタンを押すものが大半だが，後述の連打系と同時押し系の必殺技は，ボタンを押すだけで使用できる。では，攻撃の形態やコマンド入力について解説しよう。

必殺技の種類

基本技やコマンド技は打撃系に分類されるが，必殺技の攻撃形態はバラエティに富んでいる。

●打撃系……手足をだして攻撃。

●突進系……いわゆる体当たりで，突進技と称されることが多い。

●飛び道具系……攻撃判定のある弾を発射する。弾に打撃を与えても，発射したキャラには影響なし。

●迎撃系……打撃および突進系で，カウンターを目的としたもの。その大半が開始直後に全身無敵となる。

●投げ系……相手に接近すれば，ガードを無視して攻撃する。M.スパイダーのような突進＋投げの形態もある。

●追撃系……連携技と同様，投げ技を仕掛けた直後にコマンドを入れると発動する。ボブだけが使用可能。

●乱舞系……空振りやガードされたときは単なる突進技だが，ひとたびヒットすると，連続攻撃を浴びせる。

●体力吸収系……ヒットした相手の体力を吸収し，自分の体力を回復させてしまう。秦兄弟だけが使用可能。



◀迎撃系によっては、コマンド入力すると構えポーズをとるものがある

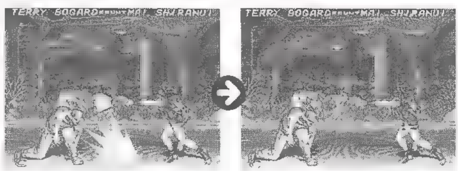
◀その間に相手の攻撃が当たれば、自動的に反撃を行なってくれる

飛び道具に関する特殊な現象

飛び道具を撃たれたときに知っておきたいのが，飛び道具同士を当てると，消せないハズの飛び道具が相殺（両方とも消滅）できることだ。パワーゲイザー，スクリューアッパー，憑依弾，秘技雷落とし，いかづち，龍炎舞，陽炎の舞，レイジングストームも飛び道具を消すことができる。

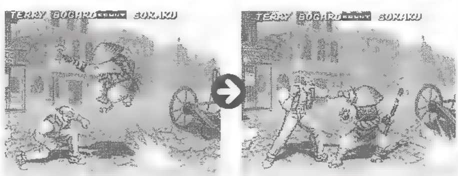
逆に，飛び道具を撃つときは，画面内に自分の弾があると再発射できないこと，同様に飛び道具を消す技との併用も不可能なことを覚えておこう。

相殺



◀飛び道具がブツかりあうと、このように両者とも消滅する。飛び道具の種類は問わない

再発射・併用不可



◀飛び道具が画面外へ消えるか、相殺されるか、跳ね返されるまで、特定の必殺技が使用不能に

無敵必殺技のメリット

必殺技によっては，コマンドが完成した段階から，全身もしくは身体の一部分が無敵状態（打撃系の攻撃が当たらない状態）になるものがある。全身無敵になる必殺技は総じて「無敵必殺技（無敵技）」と呼ばれている。

なかでも，攻撃開始後も無敵状態を維持する技は，有効なカウンター手段として重宝する。こちらの起き上がりに攻撃されても，起き上がると同時に無敵必殺技を使えば，無敵状態を維持したまま反撃できるのだ。

ちなみに，必殺技コマンドは4/60秒間の先行入力が認められている。つまり，起き上がる（行動可能になる）直前にコマンドが完成しても，ちゃんと必殺技が発動するのだ。これは前作にもあったシステムだ。



▲無敵必殺技は，相手の攻撃を引きつけてから使おう。こんな技にも反撃できるぞ

必殺技コマンドの受け付け時間

必殺技コマンドは，それぞれの入力過程に，右図のような入力受け付け時間が設定されている。↙から➡のような「距離」があるコマンドは，受け付け時間が少しだけ長い。なお，これらの受け付け時間内なら，途中で関係ない操作を行なっても，コマンドそのものは無効にならないぞ。

また，レバーを規定方向に入れつづけると成立する「タメ」の所要時間は右表のようになっている（一部をのぞいて強弱で共通)。⬅タメは↖⬅↙のいずれかに，⬇タメは↙⬇↘のいずれかにレバーを入れていれば，入力方向を変えてもタメは解除されないが，↙タメは↙への入力しか認められない。

■邪棍舞の入力コマンド

48/60秒以内に
Dボタンを5回以上押す

パワーウェイブ（⬇↘➡+パンチ）の場合

⬇ ↘ ➡ A or C

10/60 10/60 10/60 （秒）

昇龍弾(➡⬇↘+パンチ)の場合

➡ ⬇ ↘ A or C

12/60 12/60 10/60 （秒）

ハリケーンアッパー(⬅↙⬇↘➡+パンチ)の場合

⬅ ↙ ⬇ ↘ ➡ A or C

8/60 8/60 8/60 8/60 10/60 （秒）

パワーゲイザー(⬇↙⬅↙➡+CD同時)の場合

⬇ ↙ ⬅ ↙ ➡ C＋D

12/60 12/60 12/60 16/60 16/60 （秒）

■タメ時間

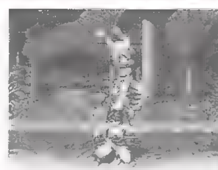
必殺技名	所要時間
不知火　蜘蛛絡み	30／60秒
超裂破弾	30／60秒
弱・バイソンホーン	30／60秒
強・バイソンホーン	42／60秒
弱・ワイルドウルフ	30／60秒
強・ワイルドウルフ	42／60秒

必殺技名	所要時間
電光石火の地	30／60秒
M.クラブクラッチ	30／60秒
M.タイフーン	45／60秒
邪影拳	60／60秒
ギロチン	30／60秒
斬影拳，スラッシュキック	なし

めくり時の入力方向

本書で表記しているコマンドは，相手が右側にいるときのもので，互いの位置が入れ替わると，その瞬間からレバー操作だけが左右逆になる。自分が相手を跳び越えたときも，相手が自分を跳び越えたときも同様だ。

コマンドが完成したとき，相手が反対側にいると，自動的に相手方向を向いてから攻撃する「セルフ・ディレクション」が働く。ただし，ムササビの舞だけは，攻撃方向が変化しない（ほかの空中必殺技なら可)。



◀写真の状態から入力方向が切り替わる。攻撃などの硬直中でも同様だ

追加コマンド

一部の必殺技には，コマンドが完成したあと（動作中）に，なんらかのコマンドを入れると，攻撃形態が変化するものがある。

そのコマンドは，ボタンのみ（電光石火の地)，必殺技コマンドを再入力（強・斬影拳，強ウェービングブロー，ハルマゲドンバスター)，まったく別のもの（フランコの潜在能力）と，技によって異なるのだ。

また，ボブにかぎっては，投げ技の追加コマンドや，移動方向をレバーで指定できる必殺技もあるぞ。くわしくは，カラーページの技表にて。

通　常



◀ハルマゲドンバスターは，アッパーで相手を上空に吹き飛ばしたあと

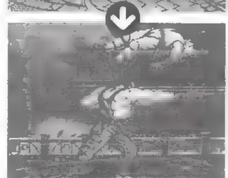


◀なにも入力しないと，このように疲れはてた顔でかがみこんでしまう

追加コマンドを入力



◀ところが，相手を吹き飛ばしたあとに使用コマンドを再入力すれば



◀追撃を開始。これに成功しないと，大ダメージを与えることができない

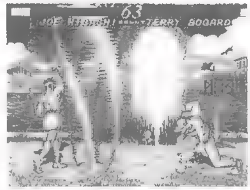
超必殺技

超必殺技は，各キャラに一つずつ用意された攻撃力の大きい攻撃で，その形態や性能は，使用キャラによって異なる。攻撃力が高いといっても，コマンド入力はムズカしく，なにかしらのスキがあるため，狙いすぎると逆効果になることが多い。

超必殺技を使用できるのは，自分の体力が残り少なくなり，ゲージが赤く点滅しているとき。その状態は「体力が赤くなる」と呼ばれ，残り体力が32ドット以下(対2P戦なら全体の1/4，対CPUなら1/3)になると発生する。ちなみに超必殺技は，体力が赤いときなら，何回でも使用できるぞ。



◀体力ゲージがこの長さになると赤く点滅する



◀どちらも超必殺技。視覚的にハデであることも特徴の一つだろう

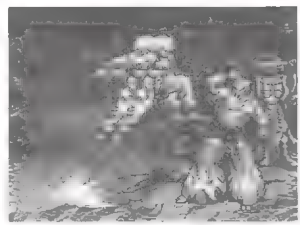
潜在能力

本作品から，超必殺技の強化版「潜在能力」が導入された。それが発動する状況は，以下の2パターンだ。

①超必殺技を使うと，1/1024の確率で潜在能力が暴発する。

②1ラウンド目がはじまるときに，ABCD（ネオジオCD版はACD）ボタンを押したままスタート・ボタンを押すと，使用キャラの名前が白から黄緑に変わる。その状態で，体力が赤くなったときに特定のコマンドを入力すればOK。

②は条件が超必殺技よりも複雑で，コマンドについても「相手から離れて」といった，状況を限定しているものが大半だ。なお，潜在能力が使用できる状況になると，体力ゲージの下にあるキャラ名が点滅する。



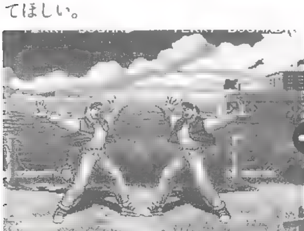
▲潜在能力も各キャラにひとつずつあるが，1ラウンドに1回しかだせない

フェイント技

一部の必殺技には，特定のコマンドを入力することで，その技の開始動作だけを行なう「フェイント技」が存在する。具体的なコマンドは，§1（→P.10～）やコマンド・リスト（→P.290）にまとめてあるので，そちらを参照してほしい。

フェイント技は，攻撃を開始する前に動作が終わってしまう（行動可能になる）ため，それ単体でダメージを与えることはできない。

しかし，バーンナックルやハリケーンアッパーのような，音声を発する必殺技のフェイント版を活用すれば，相手の反撃やガードを誘い，そのスキに攻めていけるようになる。なお，超必殺技のフェイント版は，残り体力に関係なく使用することが可能だ。



▲どちらも，バーンナックルの開始直後のポーズで「バーン！」と叫ぶが



▲右側はフェイント版なので，攻撃（突進）する前に動作が終わってしまうのだ



◀キャンセル可能な基本技を当て，フェイント技のコマンドを入力すると



◀必殺技と同じように，基本技のフォロースルーをキャンセルできる

避け攻撃

カウンター専用技ともいえる「避け攻撃」を使うには，以下のような手順を踏まなければいけない。

①相手が攻撃してきたら，レバーをガード方向に入れ，ガードポーズをとる。

②その状態から，レバーを➡に入れ，12/60秒以内にAボタンを押す。

②のコマンドは，攻撃をガードした直後も受け付けている。この場合，ガードが解ける直前から（早すぎるとダメ），レバーを➡に入れながらAボタンを連打すれば，ガードから切れ目なく避け攻撃を仕掛けられるぞ。

避け攻撃は，前作と同様に，攻撃するまでは上半身無敵なのが大きな特徴。しかし，どのキャラもリーチが短く，ボブ以外はキャンセル不可になっているなど（前作では全キャラ可能だった），弱体化が目立つのが難点。



▲相手の攻撃が当たる前にレバーをガード方向に入れておくと，このようなガードポーズをとる。この状態で➡＋Aを入力すれば……

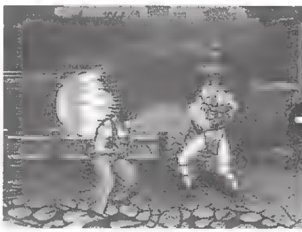


▲避け攻撃になる。ガード後に使うときは，レバーを入れるタイミングが早すぎると，コマンドが無効になってしまうぞ

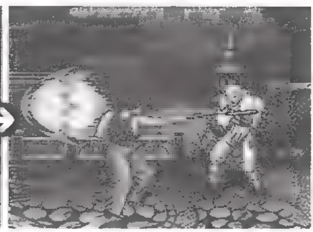
クイックスウェー

攻撃を回避するための行動「クイックスウェー」は，レバーを中立→右下→中立という順序で，それぞれ0.1秒以内に入力することで使用できる。開始直後まで上半身無敵で，避け攻撃と同様，上段攻撃と投げ技を回避可能だ。

また，クイックスウェー動作中にボタン（どれでもいい）を押すと，上半身無敵を維持したまま「クイックスウェー攻撃」を仕掛けられるぞ。



▲一瞬だけ↘に入力した直後から，クイックスウェーを行なう。避け攻撃とちがい，相手が攻撃していない状況でも使用できる



▲さらにボタンを押せば，そのままクイックスウェー攻撃に。避け攻撃より攻撃範囲が広く，双角以外は必殺技キャンセルが可能

クイックスウェーの無敵時間

クイックスウェー，クイックスウェー攻撃，避け攻撃は，開始直後から上半身無敵になるが，その効果時間は使用キャラによって異なる。それをまとめてみたのが右の表だ。全体的に，クイックスウェーが避け攻撃よりも無敵時間の長いことがわかるだろう。

なお，クイックスウェー攻撃とマリーのバックドロップは，クイックスウェー開始から24／60秒間コマンドを受け付けているので，入力をギリギリまで遅らせれば，それだけ無敵時間を維持することが可能だ。



◀クイックスウェーだけでは回避しにくい攻撃も……



◀攻撃に転じて無敵時間を延長すれば回避しやすい

■回避動作の無敵時間（単位:1/60秒）

使用キャラ	クイックスウェー	クイックスウェー攻撃	避け攻撃
テリー	25	24	14
アンディ	26	33	11
ジョー	25	17	21
フランコ	25	12	7
ボブ	25	17	13
双角	24	15	18
マリー	25	10	9
舞	26	25	24
ホンフゥ	24	14	13
ギース	25	23	13
山崎	25	12	18
秦・弟	19	18	13
秦・兄	19	15	11

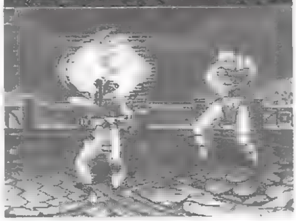
オーバースウェー動作

前作の「2ラインバトル・システム」では，フィールドに二つの並行ライン（通常ライン／奥ライン）を設けることで，立体的な戦闘を可能にしていた。

今回は，そのラインを通常，手前，奥の三つに増やし，手前&奥ラインを「オーバースウェーライン」という名称で呼ぶようになった。

ボタンの同時押しで別ラインに移動すること，それにより攻撃を回避できることは前作と同じだ。

AB同時：手前ラインに移動



▲通常ラインにいるとき，AとBボタンを同時に押せば移動を開始。この段階から，通常ラインの攻撃を回避するぞ

BC同時：奥ラインに移動



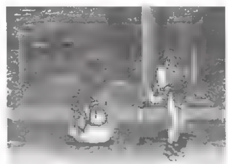
▲同時押しは，しゃがみ状態で行なってもいい。別ラインに移動して約1秒が経過すると，強制的に通常ラインへもどされる

オーバースウェー攻撃

使用キャラが手前or奥のラインにいるとき，A～Dいずれかのボタンを押すと，通常ラインに移動（相手に向かって突進）しながら攻撃する「オーバースウェー攻撃」が使用可能だ。

この攻撃は，基本技と同様に，押すボタンで，パンチかキック，弱か強を使いわけることが可能。それぞれ，性能が異なるので，右ページのデータを参考にしてほしい。

なお，オーバースウェー攻撃は，通常のガード操作でも防ぐことができる。その詳細も右ページにて。



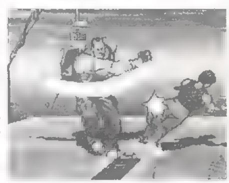
◀幻影不知火は、奥へ移動してからオーバースウェー攻撃を仕掛ける



▲上段攻撃なので，しゃがんでいる相手に当たらなかったり，クイックスウェーで回避&反撃されることが多い



▲パンチ系とちがい，空振るケースが少ない。どのキャラも，こちら（とくに強キック）を使ったほうがいいだろう



▶強ウェービングブローは、手前−奥と各ラインを蛇行しながら攻撃

手前or奥ラインでのレバー操作による移動

手前or奥ラインにいるときは，レバーを←か→に入れると，その方向へ移動できる。ダッシュ操作（レバーを2回つづけて入れる）で左右へ高速移動することも可能。ただし，ガードやジャンプ，しゃがみ動作を行なうことはできない。

手前ラインでレバーを↑要素に，奥ラインでレバーを↓要素に入れると，攻撃せずに通常ラインへもどることができる。なお，オーバースウェー動作で別ラインに移動するとき，レバーを←か→に入れておくと，オーバースウェー動作の移動先を，少しだけその方向にズラせるぞ。



▲手前or奥ラインにいるときも左右移動＋高速移動が可能。かなり重要だ



◀手前ラインにいるときは↑、奥ラインにいるときは↓に入力すると……



◀このとおり、すばやく通常ラインへもどってくることができる

オーバースウェーの個人差

オーバースウェー動作に関するデータを表にまとめてみた。それぞれの内容について説明しておこう。

〈表①〉オーバースウェー攻撃で相手を追尾できる最大移動距離。

〈表②〉各オーバースウェー攻撃が立ちガードで防げるかどうか。

○……立ちガード可能。●……立ちガード可能だが，しゃがんでいれば空振ることがある。×……立ちガード不可。

（いずれも強弱のちがいはない）

〈表③〉オーバースウェー動作とオーバースウェー攻撃の，別ラインから通常ラインに復帰するまでの時間。

・P，K……パンチ，キックの略称。

・近……間合いが48ドット以下だった場合。それより遠いと「遠」になる。

〈表④〉オーバースウェー攻撃のボタンを押してから攻撃判定が出現するまでの時間（左側）と，そこから行動可能になるまでの時間（右側）。

また，攻撃がガードされた場合，投げ技（ギースの真空投げ）で反撃されるかどうかのデータも併記した。

◎……オーバースウェー攻撃→しゃがみ弱パンチで強制ガードが成立する。攻撃後のスキがもっとも少ない。

○……しゃがみ弱パンチで反撃できる。

△……ジャンプなら回避できる。

×……ジャンプでも回避できない。

××……投げ技どころか，相手のしゃがみ弱パンチも食らってしまう。攻撃後のスキがもっとも大きい。

■表① オーバースウェー攻撃の最大移動距離（単位：ドット）

使用キャラ	手前→通常		奥→通常	
	パンチ	キック	パンチ	キック
テリー	72	84	60	72
アンディ	72	84	54	60
ジョー	72	60	60	48
フランコ	96	84	72	60
ボブ	72	84	60	72
双角	84	72	72	60
マリー	72	72	54	54
舞	72	104	60	96
ホンフゥ	72	72	60	60
ギース	84	96	72	84
山崎	72	96	60	72
秦・弟	72	96	60	72
秦・兄	60	78	48	60

■表② 各オーバースウェー攻撃の立ちガードの可否

使用キャラ	手前→通常		奥→通常	
	パンチ	キック	パンチ	キック
テリー	●		●	
アンディ	●	○	○	○
ジョー	●	×		×
フランコ	●	○	●	○
ボブ	○	○	○	
双角	●	×	●	×
マリー	●	○	●	
舞	●	○	●	○
ホンフゥ	●	×		×
ギース	●	×	●	×
山崎	○	×	●	×
秦・弟	○	×	○	×
秦・兄	○	×	○	×

■表③各種オーバースウェーの移動時間（単位：1/60秒）

使用キャラ	通常→手前	手前→通常					通常→奥	奥→通常				
		レバー	近P	近K	遠P	遠K		レバー	近P	近P	遠P	遠K
テリー	12	10	10	12	12	14	9	8	8	10	10	12
アンディ	10	8	8	10	12	14	7	6	6	7	9	10
ジョー	12	10	10	8	12	10	9	8	9	7	10	8
フランコ	14	12	14	12	16	14	10	9	10	9	12	10
ボブ	12	10	10	12	12	14	9	8	8	10	10	12
双角	14	12	12	10	14	12	10	9	10	8	12	10
マリー	10	8	8	8	12	12	7	6	6	6	9	9
舞	10	8	10	16	12	18	7	6	8	14	10	16
ホンフゥ	12	10	10	10	12	12	9	8	8	8	10	10
ギース	14	12	12	14	14	16	10	9	10	12	12	14
山崎	14	12	12	14	12	16	10	9	9	10	10	12
秦・弟	10	8	10	14	12	16	7	9	9	10	10	12
秦・兄	8	6	8	12	10	13	5	4	6	8	8	10

■表④攻撃判定が出現するまでの時間と出現から行動可能になるまでの時間（単位：1/60秒）

使用キャラ	手前→通常ライン				奥→通常ライン			
	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
テリー	6/14×	8/14××	8/18×	10/18×	6/14×	8/14×	8/18○	10/18×
アンディ	6/14×	7/14×	8/18○	9/18○	6/14○	7/14△	8/18○	9/18◎
ジョー	6/14○	8/14△	8/18○	10/18○	6/14○	8/14○	8/18○	10/18○
フランコ	12/14××	7/14××	16/18××	9/18×	12/14×	7/14×	16/18×	9/18×
ボブ	6/14×	9/14××	8/18○	11/18×	6/14○	8/14×	8/18○	14/18○
双角	6/14××	8/14×	8/18×	9/18×	6/14×	8/14×	8/18×	9/18○
マリー	6/14○	6/14○	8/18◎	8/18◎	6/14◎	6/14◎	8/18◎	8/18◎
舞	6/14△	9/14×	8/18○	11/18○	6/14△	9/14×	8/18○	11/18○
ホンフゥ	7/14×	9/14×	9/18×	11/18×	7/14○	9/14○	9/18○	11/18×
ギース	7/14×	9/14×	9/18△	11/18×	7/14△	10/14××	9/18△	12/18×
山崎	7/14×	7/14××	8/18○	9/18××	7/14×	6/14×	8/18○	8/18△
秦・弟	7/15×	8/14△	9/18×	10/18○	7/14×	9/14×	9/19○	11/18×
秦・兄	5/15○	6/14○	6/18○	6/18◎	5/14○	6/14○	6/19○	8/18○

対オーバースウェー攻撃

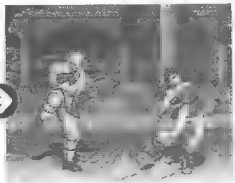
対オーバースウェー攻撃は，通常ラインにいながら，別ラインの相手を攻撃できる貴重な技だ（ちなみに，別ラインの相手をオーバースウェー動作で追いかけて攻撃することはできない）。

操作方法は，相手が別ラインにいるとき，ABボタン同時押しで手前ラインに，BCボタン同時押しで奥ラインに攻撃する。ボタンと移動方向の関係は，オーバースウェー動作と同じだ。

対オーバースウェー攻撃は，しゃがみ状態でも使用できる。そのときの攻撃は，従来よりもリーチが長く，ヒットした相手を転倒させられる。間合いが遠いときはこちらを使おう。



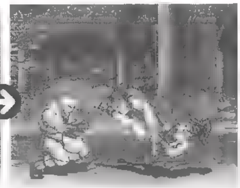
▲手前のラインへはAB同時押し，奥のラインへはBC同時押しで，対オーバースウェー攻撃が発動する



▲立ち対オーバースウェー攻撃がヒットした相手は，のけぞり状態のまま通常ラインにもどされる



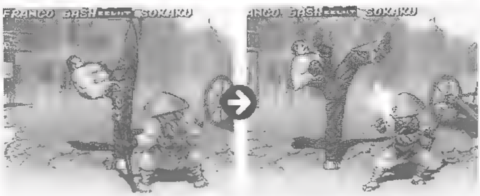
▲この技はしゃがみ状態でも使用できる。攻撃方向の手前と奥をマチガえて，空振りしないように



▲しゃがみ対オーバースウェー攻撃は相手を転ばせ，そのまま通常ラインに引きもどすことができる

対オーバースウェー攻撃の特性を持つ必殺技

必殺技（超必殺技）の中には，通常ラインでだしたときに，別ラインにも攻撃がヒットするものがある。具体的には，パワーゲイザー（手前&奥），パワーバイシクル（攻撃前半が奥，後半が手前），陽炎の舞（手前&奥）の三つ。カッコ内はその攻撃範囲だ。



◀対オーバースウェー必殺技の一つであるフランコのパワーバイシクル。しかし、別ラインへのリーチが短すぎるため、このような特性があることは、あまり知られていない

ライン飛ばし攻撃

一部のコマンド技や大半のクイックスウェー攻撃などは，地上で通常ラインの相手にヒットすれば，相手を別ラインに移動させることができる。「ライン飛ばし攻撃」というのは，そういった効果を持つ技の総称だ。

相手を飛ばす方向（手前か奥か）は，技ごとに固定されているが，強・オーバースウェー攻撃は，反対側のラインに飛ばす性質がある（相手が転倒してしまうジョーの手前&強キック，ホンフゥの強キックはのぞく）。

この技を使えば「ライン飛ばし→対オーバースウェー攻撃」という戦法が実行できる。これは，手前or奥ラインではガード不能であることを利用したもので，厳密には連続技ではない。操作は複雑だが，確実に修得しておこう。



▲代表的かつ有効なライン飛ばし攻撃は，強・オーバースウェー攻撃だ



▲相手を別ラインに飛ばし，すかさず対オーバースウェー攻撃を仕掛けよう



▲別ラインではガード不能なので，攻撃さえ届けば確実にヒットするぞ

キャンセル

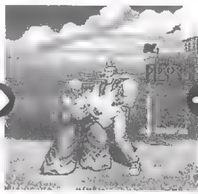
何らかの行動を強制的に中断し，そのまま別の行動に移ることを総じて「キャンセル」と呼ぶ。『餓狼3』では，攻撃（おもに基本技）を別の攻撃でキャンセルすることが可能だ。

ここでは，基本技＋αから必殺技につなぐ「必殺技キャンセル」を紹介しよう。このキャンセルは，特定の基本技が当たる前後に，必殺技のコマンドを入力することで実行できる。

どの基本技がキャンセルできるかは，カラーページの技表に記されている。なお，必殺技キャンセルのコマンド受け付け時間は，基本技が当たってから8/60秒＋ヒット時の硬直（技により0〜8/60秒）となっている。



▲ヒット，ガードを問わず，攻撃が相手に当たる前後に…



▲コマンドを完成。基本技が当たる前から入れはじめよう



▲すると，モーションの後半を省略し，必殺技が発動する



◀双角以外は、クイックスウェー攻撃、対オーバースウェー攻撃もキャンセル可能だ

連続ヒット（連続技）

攻撃がヒットして「のけぞり状態」になっている相手は，一定時間あらゆる行動が不能になる。その状態では，ガード操作を行なっても，迫りくる攻撃を防ぐことはできないのだ。

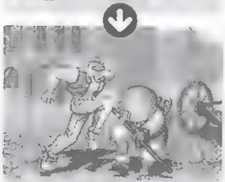
この理論によって，攻撃がヒットしつづける現象を「連続ヒット」と呼び，別々の攻撃を間髪入れずに当てることで，連続ヒットさせるコンビネーションを「連続技」と呼んでいる。

『餓狼3』における連続ヒットは，以下のように分類できる。攻撃と攻撃の間隔（時間）を縮めるには，動作の短い攻撃（弱攻撃）を使うか，上記のキャンセルを利用するといいだろう。

地上連続ヒット



◀攻撃を当て、相手をのけぞらせる。そして、相手が行動可能になる前に



◀攻撃判定の出現タイミングが比較的早い攻撃を仕掛けると……



◀相手はガードも回避もできずに、その攻撃を食らってしまうのだ

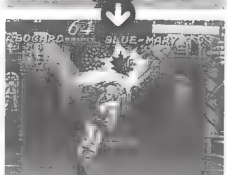
空中連続ヒット



◀空中で攻撃をされたり、空中に吹き飛ばす攻撃を食らったキャラは



◀本来なら、着地から起き上がるまで食らい判定がなくなるハズだが……

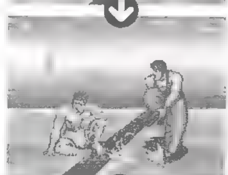


◀特定の吹き飛びポーズなら食らい判定が残っているため、攻撃が当たる

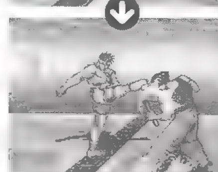
別ライン連続ヒット



◀コマンド技やオーバースウェー攻撃などで、相手を別ラインに押しだす



◀その直後に、対オーバースウェー攻撃など、別ラインに届く攻撃を使う



◀別ラインではガード不能なので、攻撃さえ届けば絶対に回避されないぞ

コンビネーションアーツ

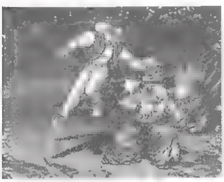
基本技を基本技でキャンセルし，つぎつぎと攻撃をくりだす「コンビネーションアーツ」を使用するには，決められた順番にしたがって，ボタンを押していく必要がある（なかにはレバーを入れながら押さないとダメなものも）。

しかし，これらの攻撃は，相手に近づかないと発動しないものが多く，与えるダメージも低いので（例外あり），実用度はそれほど高くない。連続技よりも，フェイントの一環として使ったほうがいいだろう。

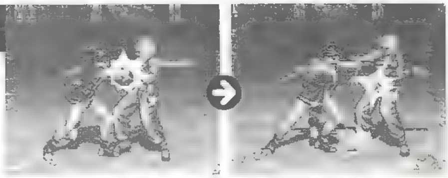
コンビネーションアーツの使用条件

コンビネーションアーツのコマンドは先行入力が可能で，A→Bというコマンドなら，Aを押した一瞬あと（Aの攻撃が当たる前）にBを押しても，コマンドが認められるのだ。そのかわり，途中で関係ない操作をすると，そこでコマンドが無効になってしまうぞ。

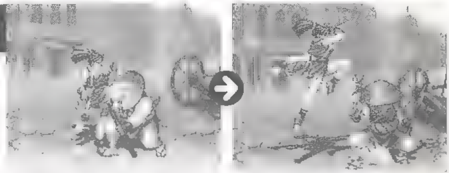
コンビネーションアーツには，右のような使用条件がある。なかには，A→B→CコマンドのA→Bは空振りからでも発動するが，B→Cはヒットしないとダメという場合もある。


◀しゃがみガード不可のコンビネーションアーツもあるので活用しよう

ヒットしないとダメ


▶大半のものがこのタイプ。コンビネーションアーツの実用性が低い理由は，これにあると言ってもいい

ガードされてもいい


▶上記のものよりは使えるが，いずれにしても，相手に接近する必要があるため，リスクが大きい

空振りからでもOK


▶どんな間合いでも使用可能。コンビネーションアーツは，一つ一つの動作が速いので，ケンセイに使えるぞ

超コンビネーションアーツ

テリー，アンディ，フランコ※，ギースには，条件（名前を黄緑色にし，体力を点滅させる）を満たしたときはじめて使用できる，「超コンビネーションアーツ」と呼ばれる潜在能力がある。これらの攻撃は，1発目がヒットしなければ発動しない。

潜在能力というだけあって，最後の攻撃（超必殺技の強化版）は，1ラウンドにつき1回しか使用できないが，それ以前の攻撃なら何度でもOKだ。そのかわり，超コンビネーションアーツ専用技は，攻撃値を1（最低値）に統一されているのが悲しいところ。

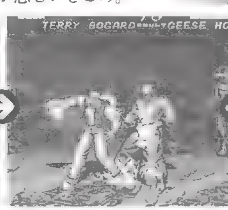

◀フランコの潜在能力※は相手によって当たらないのが難



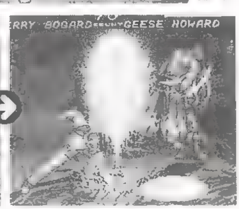
▲テリーの潜在能力は，コマンド技（↙+C）が起点なのと，最後だけは先行入力不可なのが特徴



▲つぎのコマンド（→+C）は先行入力が認められるので，↙+Cがヒットする前から入力してもいい



▲最後のコマンド（→↘↓↙←+CD）を，→+Cの開始から1ヒット目が当たる間（一瞬）に入力



▲これで超コンビネーションアーツの完成だ。実戦でキメるのは，かなりむずかしいが

（※）編集部調べ

ガード

攻撃を食らったときも，ガードしたときも，しばらく行動不能になるところは変わらないが，ガードすれば食らったときよりも，わずかながら硬直時間や反動が小さくなるし，大半の攻撃をノー・ダメージに抑えられる。

また，食らったときは反撃できないが，ガード後なら反撃できる，ということもあるので，ガード操作は的確に行ないたい。

『餓狼3』でのガードは以下の3種類で，シリーズ初の「空中ガード」という動作が追加されている。ここでは，ガードの長所と短所，それぞれの使いわけについて説明していこう。

立ちガード

地上で←に入力。あらゆるジャンプ攻撃を防ぐが，足払いなどの足元を狙った攻撃は防げない。



◀相手の跳び込みと、特定のコマンド技や必殺技に対して使う

しゃがみガード

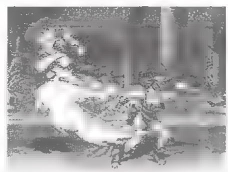
地上で↙に入力。大半の地上攻撃，特定のジャンプ攻撃（空中必殺技）を防げる。これをメインに使っていこう。



◀立ちガードでは防げない足払いも防げる。硬直時間は立ちガードと同じ

空中ガード

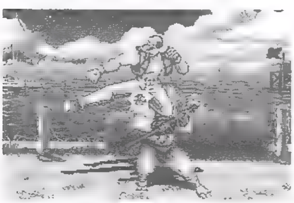
ジャンプ中に↖←↙のいずれか。空中攻撃（必殺技以外）と飛び道具（超必殺技以外）を防げる。



◀龍炎舞の炎や憑依弾もガード可能。小ジャンプ中は空中ガード不可

ガードの特殊な使いわけ

前作では，どんな地上攻撃でもしゃがみガードで防ぐことができたが，今回はちがう。なにしろ，立ちガードなら防げるが，しゃがみガードでは防げない攻撃が存在するからだ。投げ系の攻撃も，ガードそのものが無視されるので警戒を怠らないように。



▲自分を跳び越えながら攻撃（＝めくり攻撃）されたときは，レバー方向を左右逆の➜に入力しないとガードできない

また，必殺技や超必殺技は，ガードしても体力が少しだけ減る「ケズリ」があるので注意したい。ガードの硬直中に，つぎの攻撃を受けると，無条件でガードが継続されるが（＝強制ガード），相手がそれを必殺技で行なってきた場合，ひたすら体力をケズりつづけられてしまうのだ。

しゃがみガード不可の攻撃

▶大半は当たるまでの間があるので，慣れると確実にガードできるが，舞の飛燕連舞といった即座に当たる攻撃は，オーバースウェー動作で回避する習慣をつけよう



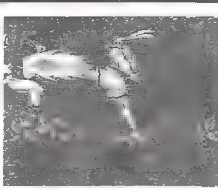
ジャンプ直後の攻撃

▶下へのリーチが長い攻撃をジャンプ直後に使うと，しゃがんだ相手にも届いてしまう。ヘタな地上攻撃よりも前動作が短く，相手に見切られにくいのが特徴



空中ガードの重要性

空中ガードで攻撃を防ぐと，着地まで行動不能になり，地上ガードのようなガード後の反撃ができない。唯一の活用法は，飛び道具を跳び越えるのに失敗した（着地点に飛び道具があった）ときの保険ぐらいか？



◀空中ガードすると、着地まで行動できないかわりに、全身無敵となる



◀飛び道具が真下にきてしまうとガード操作を行なっても防げない。注意

ダメージ

攻撃がヒットしたとき，そしてケズったときに，相手の体力をどれだけ減らせるのかを説明しよう

体力ゲージの長さ（最大値）は，右ワクにあるとおり。これをゼロ以下にすれば相手をKOできるわけだ（ちょうどゼロならギリギリで生き残る）。

体力ゲージの長さ＝0〜 96ドット（対CPU戦）
0〜128ドット（対2P戦）

『餓狼3』のダメージ量は，1ポイント＝1ドットに換算される（本書での説明もそれに準じている）ので，対CPU戦の体力は対2P戦よりも3/4ほど少ないことになり，それだけ試合が早く進行することを意味している。

ダメージの減少

技表で「攻撃値−10」と記された攻撃をヒットさせると，相手の体力を10ドット減らすことができる。

しかし，相手の残り体力が少なかった場合や，すでに1ラウンド先取している場合，連続技（別ライン連続ヒットはのぞく）として攻撃をヒットさせた場合は，攻撃値と右の表内の数値の掛け算が行なわれ，実際に与えるダメージは減少することになる。

たとえば攻撃値が10の技を3回連続でヒットさせた場合，与えるダメージは，10+10×0.875+10×0.75＝10+8+7＝25(小数点以下切り捨て)。なお，計算後の数値が1未満になった場合にかぎり，小数点以下を切り上げる。つまり，最低でも1ドットは減らせるわけだ。

■残り体力によるダメージ減少率

相手の残り体力	通常	1ラウンド先取時
満タン〜40	×1.00	×0.75
39〜20	×0.75	
19〜0	×0.50	

■連続技によるダメージ減少率

攻撃のヒット数	ダメージ
1ヒット目	×1.000(8/8)
2ヒット目	×0.875(7/8)
3ヒット目以降	×0.750(6/8)



◀同じ技でも1ラウンド先取されていた右側のキャラはダメージが少ない

ダメージの増加

相手が攻撃しているときに，こちらの攻撃をカウンターで当てると（相打ち含む），ふだんよりも与えるダメージが増加する。ただし，以下の条件が関与するので，反撃のしかたによっては，ダメージが増えないこともあるぞ。

●同じ「技の動作中」でも，攻撃判定がある状態に反撃しないとダメージは増えない。飛び道具やパワーゲイザーなど，本体と密接していない攻撃は，つねにカウンターの対象外となる。

カウンターによるダメージ＝本来のダメージ＋反撃した技のダメージ×0.25

●追加ダメージは，相手の技がこちらにヒットした場合のダメージ量から算出される。つまり，小さいダメージが複数ヒットする技や，自分の体力が少ないときにカウンターが成立しても，追加ダメージは微々たるものとなる。

●一部の必殺技（飛び道具タイプ，当て身タイプ，全身無敵になっている状態，バーンナックルなど）と投げ技による反撃は，カウンターの対象外。

●連続技による反撃は，最初の一撃しかダメージが増加しない。

ケズリによるダメージ

各種必殺技は，たとえガードされても，相手の体力を少しだけ減らす（ケズる）ことができる。

そのダメージ量は，右の計算式から算出される。前作では「×1/4」だったことを考えると激減しているが，最低でも1のダメージを与えられること，強制ガードで複数回ケズってもダメージ量が減少しないことは，前作と同じ。

ケズリによるダメージ＝本来受けるダメージ×1/16

なお，乱舞タイプの必殺技で相打ちになった場合のダメージは，それ専用の数値が設定されている。

ヒット効果

攻撃がヒットしたときのリアクション「ヒット効果」は，その技の種類と当たった状況によって変化する。

●のけぞり……地面に足をつけたまま後方へズレる。食らう攻撃によって，



▲同じ「転倒」でも，倒れかたが左側の仰向けや右側のうつ伏せなど，計4種類もある

反り返る部分（頭，腹，足）とその方向が異なり，それぞれに硬直時間や反動の長短がある。また，飛び道具がヒットしたときは，のけぞりポーズに火花（？）が加わる。

●吹き飛び……後方へ弾け飛ぶ。その動作は，後方，上昇，回転，地スベリの4種類。後方吹き飛びは，ダウン効果がなければ，空中で体勢を整えてから着地し，そのまま行動可能となる。

●ダウン……しばらく地面に倒れ込む。このヒット効果は，過程となるリアクションが豊富で，転倒（吹き飛んで，その場で転れる），吹き飛び（後方吹き飛びのみダウンしないものがある），たたきつけ，燃焼などがある。



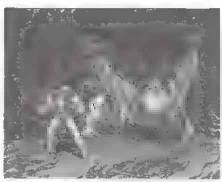
◀バーンナックルなどの必殺技は，強弱によってヒット効果が異なる



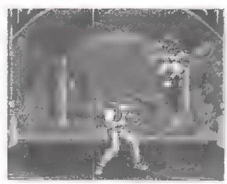
◀それぞれがブツかると，弱が吹き飛び，強が吹き飛び＋ダウンになるのだ

KO時のヒット効果

通常，KO時のリアクションは「吹き飛び」のあと，1本目なら「よろめき」，2本目なら「ダウン」になる。特定のステージで，特定の攻撃を使って2本目をとると，手前or奥吹き飛びや天井吹き飛び（マリー面）の演出が見られる。



◀手前吹き飛び。フランコ、ボブ、双角、ギース、山崎、秦兄弟の面のみ

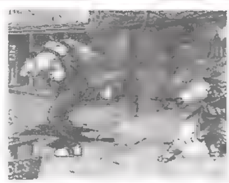


◀奥吹き飛び。この演出はテリー、アンディ、ジョー、舞、ホンフゥ面のみ

反動と硬直時間

のけぞり状態には強弱があり，強ほど反動（ズレる距離）が大きく，そのぶん硬直時間も長くなる。これはガードしたときも同様だが，その反動と硬直時間は，ヒット時よりも小さめに設定されている。連続技が成立する攻撃を防いだとき，強制ガードにならないことがあるのはそのためだ。

ヒット時とガード時の反動と硬直時間を比較するために，その連続写真を下に掲載してみた。ガードの硬直が解けるタイミングに注目してほしい。



◀画面端で攻撃を当てた場合，その反動は攻撃したキャラにかかる

ヒット時



ガード時



気絶

何度も攻撃を食らうと，いきなりキャラが倒れ，そのまま「気絶」することがある。このときは，ガードをはじめとした，あらゆる行動が不能になるので，ここから連続技を食らってKO，という展開も少なくない。

『餓狼3』では，あらゆる技（投げ技も）に「気絶値」と，その「継続時間」が設定されている。気絶する条件として，これらがどのように影響するかというと……。

①気絶値と継続時間の初期値はゼロだが，攻撃がヒットすると，相手キャラに気絶値と継続時間が加算される。

②ヒット時の硬直が解け，相手キャラが行動可能になると，継続時間が1/60秒につき１ずつ減少していく。

③継続時間がなくなる前に，つぎの攻撃がヒットすれば，そのまま気絶値と継続時間が加算される。

④このくり返しで，継続時間がなくなる（＝気絶値がゼロにもどされる）前に，気絶値がキャラごとの気絶耐久力以上になれば，そのキャラは気絶する。

■気絶耐久力の個人差

使用キャラ	耐久力
テリー	22
アンディ	21
ジョー	22
フランコ	25
ボブ	23
双角	22
マリー	20
舞	20
ホンフゥ	21
ギース	22
山崎	28
秦・弟	20
秦・兄	25

気絶値と継続時間は，使用キャラや技によって異なるが，基本技については右表の範囲内に限定される。②のシステムを考慮すると，相手を気絶させるには，継続時間が経過しにくい攻撃——つまり，連続技やダウン効果のある攻撃を当てていくといいだろう。

■気絶値と気絶継続時間の範囲

技の種類	気絶値	気絶継続時間
近距離立ち弱パンチ	2	7～16
近距離立ち弱キック	1～2	7～16
近距離立ち強パンチ	2～4	11～21
近距離立ち強キック	3～5	14～28
遠距離立ち弱パンチ	2	7～16
遠距離立ち弱キック	2	7～16
遠距離立ち強パンチ	2～5	14～28
遠距離立ち強キック	3～6	14～28
しゃがみ弱パンチ	1～2	5～16
しゃがみ弱キック	1～2	7～16
しゃがみ強パンチ	3～5	13～25
しゃがみ強キック	4～5	14～28
ジャンプ弱パンチ	2	7～16
ジャンプ弱キック	2	7～16
ジャンプ強パンチ	2～5	13～28
ジャンプ強キック	4～6	14～28
小ジャンプ弱パンチ	2	7～16
小ジャンプ弱キック	2	7～16
小ジャンプ強パンチ	2～4	8～28
小ジャンプ強キック	4	13～28
オーバースウェー攻撃・弱パンチ	3	11～21
オーバースウェー攻撃・弱キック	3	11～21
オーバースウェー攻撃・強パンチ	5	20～34
オーバースウェー攻撃・強キック	5	20～34
対オーバースウェー攻撃	5	20～34
クイックスウェー攻撃	3～4	12～28
避け攻撃	4	12～28

気絶状態から回復する方法

気絶状態は，相手から攻撃を食らうか，気絶時間が経過するまでは解除されない。気絶時間とは，3秒(基本気絶時間)＋気絶したときに残された気絶値の継続時間，のことだ。

ただし，レバーを左か右に入れると5/60秒ずつ，ボタンを押すと4/60秒ずつ気絶からの復帰を早めることができる。レバーをグルグル回しながらボタン連打をするのが効果的だぞ。



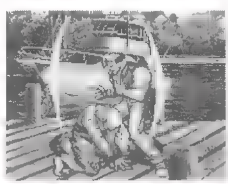
▲相打ちをくり返すことで，両者を同時に気絶させて，



▲右側のキャラだけ，レバーとボタンを連続入力すると



▲それだけ復帰が早くなる。接触技からの脱出と同じだ



◀ギースの潜在能力による気絶は、演出のために復帰不能となっている

気絶から気絶

いったん気絶すると，そのキャラの気絶に対する耐久力が「上表の数値＋10」に上昇する。この効果は，同じラウンド内であれば，気絶から回復しても持続される。すなわち，ふたたび気絶する可能性が減るわけだ。

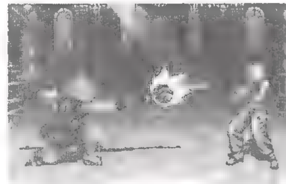
ただし，気絶している相手に「基本耐久値＋10」以上の気絶値を持った強力な連続技をたたきこむと，相手は何もできずに，もう一度気絶する。この現象を「気絶から気絶」と呼ぶが，実戦で起こることはきわめてマレだ。

当たり判定

対戦格闘ゲームのキャラには，見た目ではわからないが，「攻撃判定」と「食らい判定」というものが設定されている（一方がない状態もある）。

これらを総称して「当たり判定」と呼ぶが，攻撃が当たるということは「自分の攻撃判定が相手の食らい判定に接触した」と言い換えることもできる。

なお，攻撃している手足の攻撃判定と食らい判定は，かならずしも同じ位置（範囲）にあるわけではなく，技によっては攻撃判定だけが露出している場合もある。このような攻撃は「判定が強い」と称され，逆に食らい判定の露出が大きいと「判定が弱い」と呼ばれることが多い。



▲攻撃同士がブツかったとき，食らい判定の露出が小さいと，一方的に打ち勝てる

食らい判定の個人差

全13人の登場キャラには，それぞれ体格差があり，それによって食らい判定の大きさに個人差が生じる。

この個人差は，中立ポーズにかぎらず，しゃがんだとき，ジャンプしたとき，ダメージを受けたときにも存在し，中立ポーズなら食らい判定の小さいキャラが，しゃがみ状態では大きいなど，その範囲が比例しないこともある。

そのため，同じ技を仕掛けても，相手とその状態によって，攻撃がヒットする場合と空振る場合があるのだ。



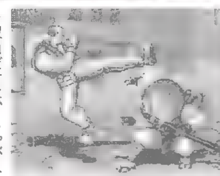
◀通常、弱クラックシュートは立っている相手には3回ヒットするが



▶秦兄弟は背が低すぎるので、前半の攻撃は空振りに終わってしまう



◀本来、テリーの➡+Dは、しゃがんだ相手には空振ってしまうが



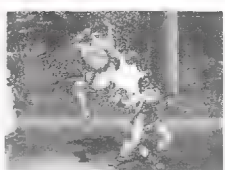
▶双角だけは、しゃがみ状態の食らい判定が大きいので当たってくれる

ヒット回数の制限

複数回にわたって攻撃をつづける技には「ヒット回数」が設定されている。つまり，相手に規定回数ヒットすると，その場で攻撃判定がなくなってしまうのだ。それに該当するのは，右の写真にあるクラックシュート，黄金のカカト，電光石火の天など。

また，ヒット時とガード時のヒット回数がちがう場合もあって，パワーゲイザーはガード時は3回当たる（ケズる）が，ヒットすると相手が吹き飛んでしまうため，1回しか当たらない。スクリューアッパーやいかづちでも同様のことが起きる。

結論として，攻撃回数よりもヒット回数が少ない技は，攻撃の後半部分だけを当てたほうが，ガード後の反撃を受けにくいことになる。



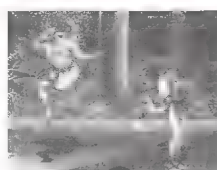
◀弱・黄金のカカトを写真のような近い間合いから使用してみる



◀すると、このように連続ヒットしていくが、これが2回を超えると



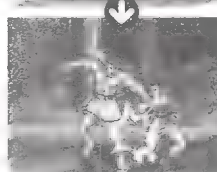
◀本来なら攻撃判定があるポーズ（写真）なのに、技が空振ってしまう



◀同じように、弱・黄金のカカトを少し離れた間合いから使ってみる



◀すると、モーションの後半部分から攻撃が当たりはじめるので



◀このポーズでも攻撃がヒットする（攻撃判定が残っている）のだ

得　点

得点という概念は，対CPU戦だけのもので，対2P戦は乱入したときに1点が加算されるのみ（対CPU戦の継続プレイ時も1点が加算）。つまり，攻撃を当てても，ステージを勝ち抜いても，対2P戦ではスコアが変動しないのだ。

ただし，ファイティングレベルを算出するための得点（→P.136）は，ちゃんと内部でカウントされている。

ヒット時の得点

攻撃がヒットすると，技ごとに設定された得点が加算される。与えたダメージ量などは得点に影響しない。

技ごとの得点は，技表のページに記しているが，基本技＋αの得点には，右表のような法則がある。例外は，フランコの近距離立ち強キック（300点），ギースの近距離立ち強キック（300点×2）と垂直ジャンプ強キック（500点），山崎の強キック・オーバースウェー攻撃（300点），秦兄弟の遠距離立ち強キック（300点×2）といったところ。

■基本技，オーバースウェー攻撃の得点（一部例外あり）

攻　撃	単数ヒット	複数ヒット
弱パンチ	100点	100点
弱キック	200点	100点
強パンチ	300点	200点
強キック	400点	200点

対オーバースウェー攻撃	超必殺技(秦・弟以外)
500点	合計3000点

クイックスウェー攻撃	潜在能力(例外あり)
300点	合計6000点

避け攻撃
500点


◀攻撃がヒットするとスコアの欄に「HIT ？」と表示される（？は得点）



◀当てにくいためか，基本技では最高得点を誇るギースの垂直ジャンプ強キック

クリア時の得点

対CPU戦で勝利を収めたときにも，得点（ボーナス点）が加算される。逆に，負けたときはいっさいボーナス点が入らない。

ボーナス点の種類は，ラウンドごとに加算される「ファイティングレベル・ボーナス」と，ステージごとに加算される「クリア・ボーナス」の二つで，それぞれ算出方法が異なる。その内容について解説しよう。

●ファイティングレベル・ボーナス……ファイティングレベルに対応した得点が加算される（→P.136）。

●クリア・ボーナス……1本目と2本目の残り体力をドワクのレートで加算。さらに，使用したラウンド数に合わせた得点が入る。3ラウンドは5,000点，4ラウンドは1,000点だが，2ラウンド（ストレート勝ち）だけは，連続して行なうと右表のように増えていくぞ。

ライフボーナス＝1ドットにつき100点（0〜9600点）

■ストレート・ボーナスの変化

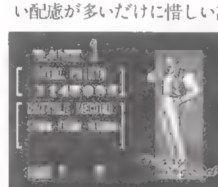
回数	得点
1	21000
2	22000
3	23000
4	27000
5	30000
6	35000
7	40000
8	45000
9	50000
10	55000
11	60000
12	65000
13	70000

ハイスコアにまつわる話

本作品で高得点を得るコツは，ストレート勝ちやレベルSのボーナスを何回獲得できるかに集約される。

ランク・ボーナスは，連続技でイッキに攻めるほか，CPUキャラに体力を減らしてもらい，超必殺技（3,000点）を当てまくることでも，高ランクが得られる。後者の方法は，パーフェクト勝ちや残りタイムのボーナスがない『餓狼3』ならではの稼ぎかただろう。

ハイスコアは，対CPU戦のみと，対2P戦を含めた最高点を，それぞれ5位まで登録できる。しかし，電源を切ってもデータが消えないため，一番稼げるテリー以外のスコア集計が困難になっているのが現状だ。最終スコアが確認しやすいネーム登録画面など，細かい配慮が多いだけに惜しい話である。


◀登録画面。対戦成績も表示されて，スコア集計しやすいのだが……

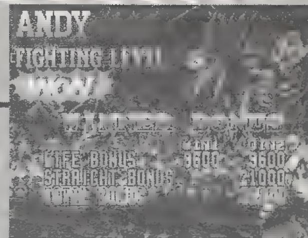
§3

CPU攻略

CONTENTS

対CPU戦の基礎知識

～真のエンディングへたどりつくために～



対CPU戦の攻略パターンを紹介する前に，『餓狼3』のストーリー分岐の法則を伝授しよう。理解すれば，秦・兄と会うのも困難ではなくなるぞ。なお，本書の攻略法は，難易度設定が4のときのものだ。

知識① ・・・・ファイティングレベルとは何か？・・・・

対CPU戦，対2P戦とも，勝敗がつくごとに，勝者の評価点とも言える「ファイティングレベル」が表示される。

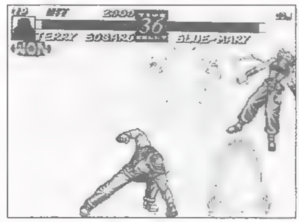
その種類は全部で八つ。最低のレベルEから，D→C→B→A→AA（ダブル・エー）→AAA（トリプル・エー）の順で昇格し，最終的には最高のレベルSにたどりつく。

ファイティングレベルは，そのラウンドで獲得した得点の合計と，勝敗がつくまでに要した時間（残りタイムではない）から決定される。それをまとめたのが〈表1〉だ。

なお，残り体力が満タンの状態で勝ったとき（＝パーフェクト勝利時）は，レベルが一つぶん昇格される。たとえば，35秒経過＋3,000点獲得で勝ったときのレベルは，通常ならBだが，体力満タンだとAに変化するのだ。また，5ラウンド目（エクストラ・ラウンド）で決着がついたときは，無条件でレベルが最低のEに固定される。

ファイティングレベルの高低が影響を与える要素は二つ。一つは得点で，レベルに対応したボーナス得点が入るようになっている。

▼Sレベルを得るには，連続技で秒殺するか，超必殺技を2～3回当てるのがベスト



もう一つは対CPU戦のストーリー展開。ファイティングレベルに対応したポイントの合計値＋αによって，最終ボスやエンディングの有無が変化する。ファイティングレベルごとのポイント数とボーナス点は〈表2〉にあるとおり。その詳細は右ページにて。

なお，ファイティングレベルは，対2P戦では何の意味も持たないのであしからず。

〈表1〉ファイティングレベルの算出方法

得点／時間	9,000点以上	8,000点以上	7,000点以上	6,000点以上	5,000点以上	4,000点以上	3,000点以上	3,000点未満
6秒以内	S	S	S	S	S	S	S	AAA
10秒以内	S	S	S	S	S	S	AAA	AA
15秒以内	S	S	S	S	S	AAA	AA	AA
20秒以内	S	S	S	S	AAA	AA	AA	A
25秒以内	S	S	S	AAA	AA	AA	A	A
30秒以内	S	S	AAA	AA	AA	A	A	B
35秒以内	AAA	AA	AA	A	A	B	B	C
40秒以内	AA	A	A	B	B	C	C	D
45秒以内	A	B	B	C	C	D	D	D
46秒以降	B	C	C	D	D	D	D	D
時間切れ	E	E	E	E	E	E	E	E
エクストラ・ラウンド	E	E	E	E	E	E	E	E

〈表2〉ファイティングレベルポイント

レベル	ポイント	ボーナス得点
S	25	50,000点
AAA	17	30,000点
AA	12	20,000点
A	9	10,000点
B	7	5,000点
C	5	3,000点
D	3	1,000点
E	1	100点

知識② エンディングの分岐条件

対CPU戦のストーリー展開は，2回目・山崎戦後までのファイティングレベルの合計ポイントと，1回目・山崎との対戦結果の影響を受ける。

1回目の山崎は，こちらが1本取るだけで逃げるが，その結果によっては〈図3〉のように秦兄弟が出現する条件がキビしくなってしまうのだ。よって山崎に1本取られたときは，そのままワザと2本目も取られてゲーム・オーバーになり，継続プレイ（＝コンティニュー）で再挑戦したほうがいいだろう。

また，1本とられるごとに，ファイティングレベルの合計ポイントが5ずつ減っていくことにも注意。一方，継続プレイをすれば，1回目なら30ポイント，2回目なら20ポイント，3回目なら10ポイントが加算される（4回目以降は加算されない）。しかも，メモリカードにプレイデータを記録してから再スタート（データを読む）すれば，コンティニュー数が1から数え直されるので，再び30ポイントが加算されるのだ。これにより，カードに記録→再スタートをくり返すだけで，簡単に合計ポイントを増やすことができるぞ。

ちなみに，2回目の山崎（12人目）までにファイティングレベルが表示される（ポイントを獲得できる）のは，2ラウンド×11人＋1ラウンド（1回目の山崎）＝23回。通常はB以上，条件が変化したときはAA以上をキープしないと秦・兄に会えないぞ。

なお，各キャラの攻略ページに用意された「INDEX」には，レベルSが狙える相手に「S」というマークをつけている。そういった相手で，できるかぎりポイントを稼いでおこう。

〈図3〉エンディングの分岐

START
↓
1回目の山崎戦

1勝0敗で勝つ（左） ／ 1勝1敗で勝つ（右）

2回目の山崎に勝ったときまでのファイティングレベルポイントの合計（1勝0敗で勝つ）	秦兄弟と闘うときのステージ背景	エンディングの種類	2回目の山崎に勝ったときまでのファイティングレベルポイントの合計（1勝1敗で勝つ）
—	—	秦・弟の「私に会う資格はありません」という声が聞こえてゲーム・オーバー。	170未満
160未満	森	秦・弟と対戦。勝てばエンディングに。兄の存在は完全に無視される。	170〜189
160〜179	水	秦・弟と対戦。勝つと兄が「おとうと…」と言ったところでゲームオーバー。	190〜209
180以上	火	秦・弟を倒したあと，秦・兄とも対戦。彼に勝てば真のエンディングに。	210以上

知識③ CPUキャラの攻撃値の増加

対CPU戦では，①難易度ランクを高めに設定する，②ステージが進んでいく，という二つの条件でCPUキャラの攻撃値が上昇する。その変化のしかたをまとめたのが右表だ。表内の数値は8を基準（使用キャラと同じ攻撃値）としている。つまり，6なら0.75倍，13なら1.625倍になるわけだ。

なお，エキスパート・モード（→P.5）では1回目の山崎が登場しないので，数値は「—」にしている。ついでにいえば，1回目の山崎は難易度ランク4（アーケード版の大半がこの難易度）のときにかぎり，攻撃値が高くなるぞ。

難易度ランク＼ステージ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	8	8	8	8	6	8	8	8	8	8	8	8	8	8
2	8	8	8	8	6	8	8	8	8	8	8	8	8	8
3	8	8	8	8	7	8	8	8	8	8	8	9	8	9
4	8	8	8	8	9	8	8	9	9	9	9	10	10	10
5	8	8	8	8	8	9	9	10	10	10	11	11	10	11
6	8	8	9	9	8	9	10	10	10	11	11	11	11	12
7	9	9	9	10	8	10	11	11	11	12	12	12	12	13
8	10	10	10	11	8	11	11	12	12	12	13	13	12	13
エキスパート	11	11	11	11	—	12	12	12	13	13	13	13	13	13

CPU攻略 テリー・ボガード



INDEX

相手キャラ	攻略法	
ボブ	基本パターン(ジャンプ弱パンチ連打)	S
ジョー	基本パターン(ジャンプ強パンチ)	S
マリー	基本パターン(ジャンプ弱キック連打)	S
フランコ	基本パターン(ジャンプ弱キック連打)	S
山崎(1回目)	パワーゲイザー・パターン	S
舞	基本パターン(ジャンプ弱キック連打)	S
アンディ	基本パターン(ジャンプ強パンチ)	S
ホンフゥ	専用パターン	S
双角	基本パターン(ジャンプ強キック)	S
テリー	基本パターン(ジャンプ強パンチ)	S
ギース	専用パターン	S
山崎(2回目)	基本パターン(ジャンプ弱キック連打)	S
秦・弟	専用パターン	S
秦・兄	専用パターン	S

基本パターン

試合開始と同時に，昇りで前方ジャンプ攻撃を仕掛けよう。すると，CPUキャラはクイックスウェー攻撃などの対空技を空振るので，着地と同時にしゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ強パンチ→強クラックシュート→しゃがみ強パンチ→強バーンナックルの連続技をキメるのだ。すべてヒットすると，相手は気絶するぞ。ただし，相手キャラごとに，最初のジャンンプ攻撃に使う技が異なっているので注意（右のINDEXのカッコ内を参照）。

連続技がヒットした場合は「気絶させたら」の項を，ガードされた場合は「CPUの反応が悪かったら」の項を読んで，つぎの行動に移ろう。

ジャンプ攻撃→連続技パターン



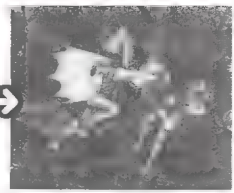
▲どのジャンプ攻撃も，昇りでだすことで，CPUに反応させる



▲着地したら，しゃがみ弱パンチ×2からしゃがみ強パンチにつなぐ



▲そして強クラックシュート。これがヒットしたら……



▲強パンチ→強バーンナックル。すべて当たれば相手は気絶する

CPUの反応が悪かったら

ジャンプ攻撃がガードされた場合，上記の連続技の強クラックシュートのあとを，しゃがみ弱パンチ→強クラックシュートに変更して相手の背後に回り込もう。CPUは攻撃を空振りするから，そこに連続技をたたき込めばOKだ。

vsテリーでは，しゃがみ弱パンチでパワーウェイブを誘い，強クラックシュートをキメて，連続技へ移行する。

しゃがみ弱パンチ



▲上記の連続技ではしゃがみ強パンチ→強バーンナックルのところを，これに変える

強クラックシュート

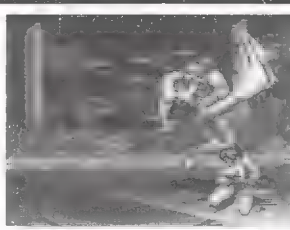


▲強クラックシュートで背後に回り込み，うしろから連続技をキメよう

気絶させたら

強クラックシュートからはじまって，しゃがみ強パンチ（アッパーにならないように注意）→キャンセル強クラックシュートを相手の体力がなくなるまでひたすらくり返す。

倒すのに時間がかかってしまったときは，気絶させておいてから，潜在攻撃なり，超必殺技なりをたたき込もう。ファイティングレベルが高くなるぞ。



▲クラックシュートからはじめると得点が高いのでファイティングレベルも上がる

▼超必殺技でキメたいときは，気絶させる前に，自分の体力を赤くしておこう



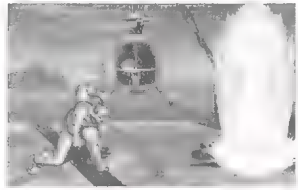
パワーゲイザー・パターン

自分の体力を赤くしてから，画面いっぱいに間合いをとり，ひたすら超必殺技を連発するだけでOK。vs山崎（1回目）戦で有効だ。このパターンで30秒以内に決着をつけることができればファイティングレベルはSになる。気絶させてから潜在攻撃をキメてフィニュッシュした場合も30秒以内ならS。



▲間合いを広くとってパワーゲイザー。3発当てることができるぞ

▼潜在攻撃は1ラウンドに1回しか使用できないので，気絶させてから狙おう



専用パターン

VS ホンフウ

間合いを開いて後方ジャンプし，降りぎわに強キックをだす。すると，ホンフゥは強・電光石火の天をだしてくるので，それをガードしたあと，しゃがみ強パンチ→強クラックシュートをくり返してKOしよう。

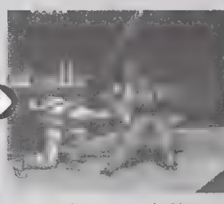
潜在能力を使うときは，自分の体力ゲージをすばやく赤くし，同じ要領で電光石火の天を誘う。うまく反応してくれたら，気絶させて潜在攻撃を入れよう。3発目のパワーゲイザーまでキレイにキマって，気持ちいい勝ちかたができるぞ。



▲後方ジャンプの降りぎわで強キックを空振りすると……



▲強・電光石火の天がくるので，まずはガード



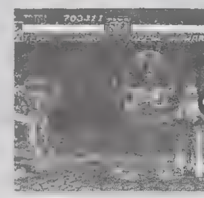
▲ガード中からしゃがみ強パンチを連打しておいてヒットさせ……



▲強クラックシュートにつなぎ，またしゃがみ強パンチへ

VS ギース

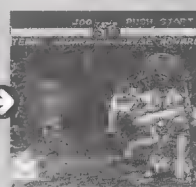
スタートと同時にバックステップで間合いを開き，垂直小ジャンプをする。ジャンプの降りぎわに弱キックをだすと，CPUギースは烈風拳を撃ってくるので，着地と同時に強クラックシュートをだせば跳び越えつつ当てられる。



▲スタートしたらバックステップで間合いを開く



▲垂直小ジャンプ。そして降りぎわに弱キックをだす



▲着地と同時に強クラックシュートで烈風拳を跳び越えろ

VS 秦・弟&兄

相手が近寄ってきたら，しゃがみ強パンチを当てて，キャンセルで弱クラックシュートへつなぐ。その後はヒットorガードに関係なく，しゃがみ強パンチ→弱クラックシュートの連続技を最後までつづけていればOK。

ただ勝つだけなら，画面端で昇り後方ジャンプ弱キックで帝王天眼拳を誘い，下りジャンプ強キック→しゃがみ強キックをくり返すのでもいい。

強パン→弱クラック

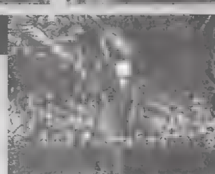




◀相手が何か攻撃をくりだそうとしたところにしゃがみ強パンチがヒットする。クラックシュートは弱で使う

後方ジャンプ攻撃

▶ジャンプの昇りで攻撃をだすと，反応したCPUが技をだしてくる。そこを下りの強キックでツブすのだ





CPU攻略 アンディ・ボガード



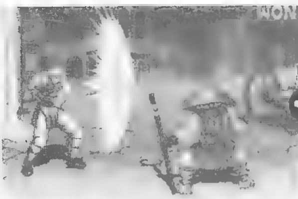
INDEX

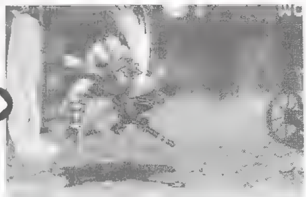
相手キャラ	攻略法	
マリー	基本パターン①	
フランコ	基本パターン①	
ジョー	専用パターン	
ボブ	基本パターン①	S
山崎(1回目)	基本パターン②	
舞	基本パターン①	S
アンディ	基本パターン②	
ホンフゥ	専用パターン	S
双角	基本パターン②	S
テリー	基本パターン②	S
ギース	基本パターン②	S
山崎(2回目)	基本パターン②	
秦・弟	専用パターン	
秦・兄	専用パターン	S

基本パターン

スタート時くらいの間合いを保ちながら飛翔拳を撃っていく。するとCPUキャラのとる行動は，跳び越えてくるかオーバースウェー攻撃のどちらかになるので，昇龍弾の無敵時間を利用して迎撃していこう（基本パターン①）。当然スウェーラインにいる相手に対オーバースウェー攻撃を当てることもできるが，使いやすいのはしゃがみ対オーバー～。立ち対オーバー～ならキャンセル強・斬影拳＋追加攻撃につなげて相手を転ばせよう（基本パターン②）。

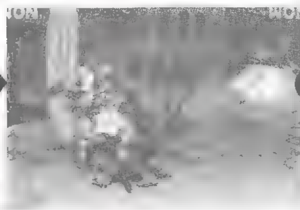
① 飛翔拳→昇龍弾パターン

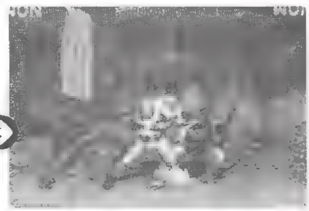




◀スウェーラインからのもどりを，昇龍弾で迎撃するタイミングは，相手キャラによって変化する。もしも迎撃に失敗して接近を許してしまった場合は，しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キック→飛翔拳で突き放せ

② 対オーバースウェー攻撃パターン



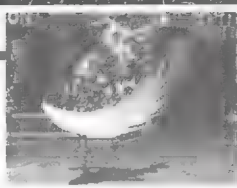


▲しゃがみ～か，立ち～→キャンセル強・斬影拳＋追加攻撃で相手を転倒させるように

基本パターン①で昇龍弾を使うときの注意

VS マリー

飛翔拳を跳び越えてくることが多いので，空中に目を光らせておき，跳んだら確実に落としていこう。ジャンプ力があるのでタイミングは遅め。



▲引きつけてからだせば，昇龍弾が3ヒットする。早く倒せるぞ

VS フランコ

飛翔拳に対してオーバースウェー攻撃をしてくるとき，いったんスウェーライン上で止まる。それを見てから昇龍弾を撃つようにすること。



▲フランコはオーバースウェー攻撃をしてくるときに一度止まるのだ

VS ボブ

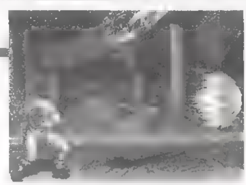
跳び越えてくるときの攻撃判定が下を向いているので注意。一度倒したら，飛翔拳を重ねておき，つぎを撃つとうまく跳び込んできてくれるぞ。



▲vsマリーのときほど迎撃に余裕がないので，コマンドは早めに

VS 舞

飛翔拳をジャンプで避けたあと，ムササビの舞で飛んでくるので，他のキャラとタイミングがまったくちがう。よく見て迎撃しよう。

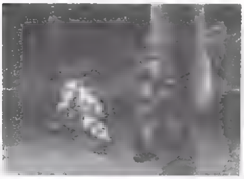


▲ジャンプしたあとの舞の動きをよく見てタイミングを合わせること

基本パターン②で対オーバースウェー攻撃を使うときの注意

VS 山崎(1回目)

飛翔拳をガードされたらダッシュを使い，オーバースウェー動作を待つ。別ラインに移動した山崎には，リーチのあるしゃがみ対オーバー〜でOK。



◀ライン上にしばらくいるのであせらず迎撃せよ

VS アンディ

飛翔拳をCPUアンディが幻影 不知火で越えてきたときは，かならず奥ラインからくる。しゃがみ対オーバースウェー攻撃で迎撃していこう。



◀幻影不知火に立ち対オーバースウェー攻撃は×

VS 双角

双角はオーバースウェーからのもどりに何もしてこないので，立ち対オーバースウェー攻撃→キャンセル強・斬影拳＋追加攻撃をキメていきたい。



◀追加攻撃までキメていれば，2セットで気絶

VS テリー

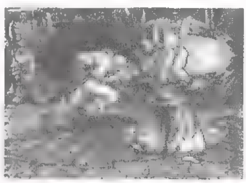
オーバースウェー攻撃を使ってきたら，どのラインへ移動したかを瞬時に判断して，立ち対オーバースウェー攻撃→強・斬影拳＋追加攻撃を入れよう。



◀奥ラインが多いので，B＋Cの準備をしておけ

VS ギース

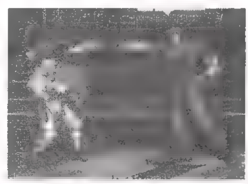
ギースは体力が赤くなると逃げることが多くなるので，ダッシュを使って追いかけ，対オーバースウェー攻撃を当てにいくといい。



◀飛翔拳を撃ったらすぐにダッシュするのだ

VS 山崎(2回目)

飛翔拳を撃つときは，蛇使いの間合いに入らないように注意。山崎はラインからのもどりが遅いので，対オーバースウェー攻撃はよく見てだそう。



◀蛇使いの間合いはかなり広い。気をつけるべし

専用パターン

VS ジョー

飛翔拳を撃つとハリケーンアッパーで対抗してくるので，相殺したところに強・斬影拳＋追加攻撃をキメていく。別ラインに逃げられた場合は，オーバースウェー攻撃を昇龍弾で迎撃していけばOK。



▲飛翔拳のほうが先にでていれば，確実に斬影拳がキマる

VS ホンフゥ

スタートと同時にバックステップ。間合いを広くとって後方ジャンプし，降りぎわに強キックをだす。するとホンフゥは強・電光石火の天をだしてくるので，着地と同時に昇龍弾をだして迎撃しよう。



▲ジャンプ強キックを早くだしすぎると，うまくいかないぞ

VS 秦・弟

飛翔拳で帝王天眼拳を誘っておき，2発目を撃ってきたところへ跳び込む。その降りぎわに攻撃をだしておくと，秦・弟は帝王天耳拳を空振りする。あとは降りてきたところに斬影拳＋追加攻撃だ。



▲跳び込みは，攻撃を当てるのではなく，帝王天耳拳を誘うため

VS 秦・兄

しゃがんで待ち，弱キックでケンセイしていると，ジャンプ攻撃をだしてくるので，昇龍弾で落とす。帝王天耳拳で飛んでいったときは，降りぎわに強・斬影拳＋追加攻撃を確実にキメていこう。



▲昇龍弾がだせなければ，しゃがみ強パンチでも迎撃可能

CPU攻略

ジョー・ヒガシ



相手キャラ	攻略法	
ジョー	専用パターン	S
ボブ	基本パターン①(タイガーキック)	
マリー	基本パターン①(タイガーキック)	
フランコ	基本パターン①(タイガーキック)	
山崎(1回目)	基本パターン①(タイガーキック)	
舞	基本パターン①(スラッシュキック)	
アンディ	基本パターン①(タイガーキック)	
ホンフゥ	専用パターン	
双角	基本パターン①(スラッシュキック)	S
テリー	基本パターン①(タイガーキック)	
ギース	専用パターン	S
山崎(2回目)	基本パターン①+強ハリケーンアッパー	S
秦・弟	専用パターン	
秦・兄	専用パターン	S

基本パターン

①ハリケーンアッパー・パターン

試合開始時と同じくらいの間合いで，とにかくハリケーンアッパーを撃つ。ジャンプ攻撃とラインでの接近に対しては，強タイガーキックの無敵時間を利用して迎撃する。同じオーバースウェー動作or攻撃でも，もどってくる位置が遠い場合には，突進技の強スラッシュキックを使えばOKだ。

②昇り前方ジャンプ弱パンチ→連続技パターン

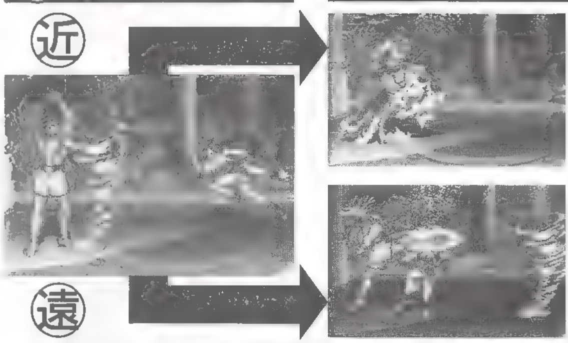
ジャンプの昇りで攻撃をだすことにより，CPUに対空技を早くださせて空振りさせるパターン。空振りで硬直しているところには，（下りで）ジャンプ強キック→（着地と同時に）しゃがみ強キックを当てて転倒させていこう。——以上①②のどちらを使ってもOK。必殺技を使わないパターン②は初心者向けだ。

また，もしも相手に接近された場合は，何もしないで相手が離れていくのを待つか，しゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ強キック（スライディングはダメ）で突きはなそう。ちなみに，しゃがみ弱パンチがヒットした場合は，しゃがみ弱キック→（キャンセル）弱スラッシュキックが連続ヒットするぞ。



◀この間合いでハリケーンアッパーを撃つのは危険

① ハリケーンアッパー・パターン



◀タイガーキックは硬直中にコマンド入力

◀双角と舞には強スラッシュキックが有効

② 昇りジャンプ弱パンチ→連続技パターン



▲ジャンプした瞬間に弱パンチをださないとダメ

▲下りの攻撃は打点が命。高すぎるとつぎが当たらない

▲しゃがみ強キックはスライディングにならないように

スクリューアッパーのキメかた

間合いを十分にとり，後方ジャンプの昇り（これ大事）に強キックをだし，着地と同時にスクリューアッパーを撃つ。CPUはジャンプ強キックに反応して，勝手に当たりにきてくれるぞ。ヒットしたらすぐにダッシュで近寄り，起き上がりに重なるようにつぎのスクリューアッパーをだそう。するとなぜか連続で食らってくれるのだ。

後方ジャンプ強キック / スクリューアッパー / スクリューアッパー



▲ジャンプ直後に攻撃をだすのがポイント

▲相手の反応が悪ければ当たらないが，とにかくだそう

▲ダッシュで近寄り，起き上がりに重ねる。ヒット＝KO

専用パターン

VSジョー

ハリケーンアッパーを撃つと，CPUも同じようにハリケーンアッパーをだしてくるが，飛び道具を先にだしていたぶんだけこちらの硬直が早く解け，つぎの行動がとれるようになる。そこに強スラッシュキックをキメていこう。



◀ハリケーンアッパーは必ず自分が先にだそう



◀硬直が解けたらスラッシュキック

VSホンフゥ

後方ジャンプの降りぎわに強キックをだすと，ホンフゥは強・電光石火の天をだしてくるので強タイガーキックで迎撃。間合いが近いときは，昇りジャンプ弱パンチで弱・電光石火の天を誘い，下りジャンプ強キックで迎撃だ。



◀後方ジャンプするときの間合いは広いほどいい



◀引きつけてタイガーキックで落とす

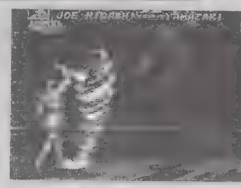
VS山崎(2回目)

基本パターンのハリケーンアッパー→強タイガーキックが通用する。ただし，山崎の体力が赤くなったら，ハリケーンアッパーを弱から強へ変えよう。すると，勝手にギロチンで跳び込んできて当たってくれるぞ。



◀基本パターンどおりだが山崎の残り体力に注意

▶強ハリケーンアッパーならギロチンも防げる



VSギース

スタート時よりも少し離れた間合いて，垂直小ジャンプの降りぎわに弱キックをだすと，ギースは烈風拳を撃ってくる。そこですかさず着地と同時に強・黄金のカカトをだすと，烈風拳を跳び越えながら攻撃が当たり，連続技にもっていける。同じことを2度くり返せばギースは気絶するので，ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段）→強スラッシュキックでキメよう。



▲この間合いて垂直小ジャンプ弱キックをだし，烈風拳を誘う



▲着地と同時に強・黄金のカカトで，烈風拳を跳びこえながら攻撃



▲ヒット中にしゃがんで弱キックボタンを連打する

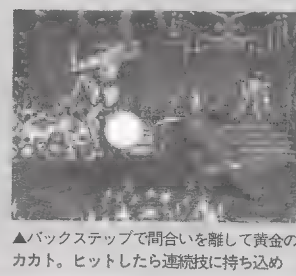


▲しゃがみ弱キックが当たったら，すぐに弱スラッシュキックだ

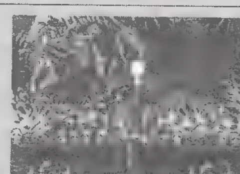
VS秦・弟&兄

どちらを相手にしたときでも，しゃがみ弱キックでジャンプを誘い，タイガーキックで迎撃すればOK。が，どうしてもタイガーキックがだせないという人は，以下のパターンでもいい。

vs弟では，画面端まで下がって，昇りジャンプ弱パンチで何らかの攻撃を誘い，下りジャンプ強キックで迎撃する。vs兄では，間合いを画面いっぱいにとって，強・黄金のカカトをだせば，vsギース戦と同じように，飛び道具をかわしつつ攻撃をヒットさせることができる。



▲バックステップで間合いを離して黄金のカカト。ヒットしたら連続技に持ち込め



◀垂直ではなく，後方ジャンプで攻撃を誘う



◀天眼拳を撃ってきてくれると強キックがヒット

CPU攻略

フランコ・バッシュ



INDEX

相手キャラ	攻略法	
ジョー	基本パターン	S
ボブ	基本パターン	
マリー	基本パターン・改	
フランコ	基本パターン・改	
山崎(1回目)	基本パターン・改	
舞	基本パターン	
アンディ	基本パターン・改	
ホンフゥ	専用パターン	
双角	専用パターン	
テリー	専用パターン	
ギース	基本パターン・改	
山崎(2回目)	基本パターン	
秦・弟	専用パターン	
秦・兄	専用パターン	

基本パターン

上段無敵で突進して攻撃をくりだす弱ウェービングブローは，相手の攻撃をかわしつつ，反撃することができる。これで接近をはかり，ヒットorガードに関係なく，しゃがみ弱パンチを連打しよう。CPUキャラは攻撃を受けたときの硬直が解けると，反撃しようとしてくるので，ヒットしやすいのだ。

そのあとは，しゃがみ弱パンチをキャンセルして弱ダブルコング。もしガードされてしまっても，相手との間合いを広げることができる。ただし，キャンセルをかけないとオーバースウェー動作で避けられてしまうので注意。なお，ダブルコングのあとに立ち強キックをだすとヒットすることが多いぞ。

弱ウェービングブロー



▲間合いを広くとってからだす。足払い以外の攻撃をスリ抜けることができるぞ

しゃがみ弱パンチ×2〜3



▲密着したら，とにかくしゃがみ弱パンチを連打しよう

弱ダブルコング



▲しゃがみ弱パンチにキャンセルをかけてだすこと

遠距離立ち強キック



▲相手がなにか技をだしてきたのを確認してからでもOK

基本パターン・改

フランコ，マリー，山崎（1回目），アンディ，ギースには，基本パターンを使ってもガードされることが多く，倒すまでに時間がかかってしまう。そこで，パターンを少し変更して，昇り前方ジャンプ弱パンチで対空技を誘い，下りジャンプ強キックでツブしてから，しゃがみ弱パンチ→弱ダブルコング→遠距離立ち強キックの連係へつなげていこう。時間短縮になるぞ。

専用パターン

VS ホンフゥ

後方ジャンプの降りぎわに強キックをだすと，強・電光石火の天をだしてくる。そこをしゃがみ強パンチで迎撃。



◀しゃがみ強パンチは引きつければ2ヒットする

VS 双角

しゃがみ強キックをだすと，オーバースウェー動作をするので，もどってきたところに連続技をキメろ。



◀間合いが近いと破滅の炎に焼かれるので注意

VS テリー

ギリギリ当たる間合いで遠距離立ち強キックをだすと，バーンナックルなどをだしてきて勝手に食らうぞ。



◀跳び込みも立ち強キックで迎撃できる

VS 秦・弟

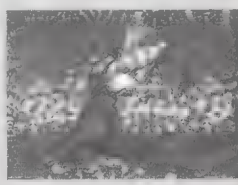
昇り後方ジャンプ弱パンチで，帝王天眼拳を誘っておき，下りに強キックをだしてツブしていけばOK。



◀オーバースウェー攻撃がきたら連続技だ

VS 秦・兄

しゃがんで待っていると，そのうち跳び込んでくるので，しゃがみ強パンチで迎撃していく。



◀引きつけて強パンチをだすと2ヒットするぞ

CPU攻略 ボブ・ウィルソン



INDEX

相手キャラ	攻略法
ジョー	基本パターン
ボブ	基本パターン
マリー	基本パターン
フランコ	基本パターン
山崎(1回目)	基本パターン
舞	基本パターン
アンディ	基本パターン
ホンフゥ	専用パターン
双角	基本パターン
テリー	専用パターン
キース	基本パターン
山崎(2回目)	専用パターン
秦・弟	専用パターン
秦・兄	専用パターン

基本パターン

前方ジャンプ直後に攻撃をだす。CPUキャラが反応した場合は，対空技を空振りしてくれるので，ジャンプの降りぎわにもう一度技をだし，連続技をキメることができる。降りぎわにだす攻撃は，威力のあるジャンプ強パンチがオススメ。そのあとの地上攻撃は，ジャンプ強パンチの打点が高ければしゃがみ弱キックを，低ければしゃがみ強パンチを使う。そしてキャンセルで弱バイソンホーン。これを何度かくり返せばほとんどのキャラに勝てるぞ。

もし昇り攻撃にCPUが反応してくれず，上記の連係がガードされても，最後の弱バイソンホーンで間合いを離せるので，やり直せばOKだ。

昇りジャンプ弱パンチ→連続技パターン

▶フランコや山崎戦では，下りジャンプ強パンチの打点が高いと連続技が入らない

低

昇りジャンプ弱パンチ



→

下りジャンプ強パンチ



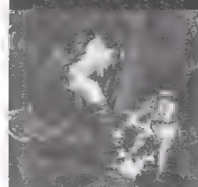
しゃがみ強パンチ



しゃがみ弱キック×2〜3



弱バイソンホーン



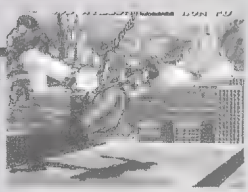
▶双角などの背が低いキャラを相手にしたときは，打点を気にしなくてもOK

高

専用パターン

VS ホンフゥ

画面端まで下がって，昇り後方ジャンプ弱キックをだす。するとホンフゥは電光石火の天をだしてくるので，下りの強パンチで撃墜していこう。



▲電光石火の天は，弱だろうが強だろうが撃墜することができる

VS テリー

コマンド技の→＋Cをギリギリ空振りするくらいの間合いでだすと，反応したCPUはバーンナックルやパワーウェイブをだして，勝手に自滅してくれる。



▲パワーウェイブだと相打ちになるが，気絶させることが可能だ

VS 山崎(2回目)

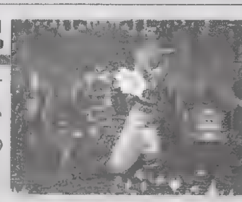
A＋Bで手前のラインに移動し，すぐにCボタンのオーバースウェー攻撃でもどる。これをくり返せば勝てるぞ。とくに画面端だとヒット率が上がる。



▲手前のラインに移動したら，すぐにもどるのがコツ。遅いとダメ

VS 秦・弟&兄

試合がはじまったら，すぐに画面端まで下がっていき，しゃがんで待つ。そのうちジャンプ攻撃をしてくるので，しゃがみ強パンチで迎撃していこう。



▲待っているときはしゃがみ弱キックでダッシュ→投げをケンセイ

CPU攻略 望月双角



INDEX

相手キャラ	攻略法	
フランコ	専用パターン	
ボブ	基本パターン	S
マリー	基本パターン	
ジョー	基本パターン	
山崎(1回目)	専用パターン	
舞	基本パターン	
アンディ	専用パターン	
ホンフゥ	専用パターン	
双角	専用パターン	
テリー	基本パターン	
ギース	基本パターン	
山崎(2回目)	基本パターン	
秦・弟	専用パターン	
秦・兄	専用パターン	

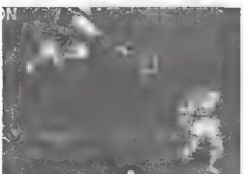
基本パターン

昇り前方ジャンプ強パンチ（空振りでも可）で相手の行動を押さえておき，着地と同時に鬼門陣で投げる。ただし，投げたあとの硬直が長いため，リーチのあるキャラには反撃される。

コマンド入力するときの注意点は，確実に左右上下を通すこと。とくに真上を入力せずにななめ上でやめてしまいがちだが，それでは鬼門陣はだせない。意識して真上まで入力しよう。

なお，困ったことに，相手を画面端まで追い込んだときに鬼門陣で投げると，自分の硬直が長いうえに，間合いが離れないため，確実に反撃されてしまう。追いつめすぎたら，いったん後方に下がるようにすること。

鬼門陣パターン



◀コマンドはジャンプ中。着地時にボタン



VSボブ専用の鬼門陣パターン

1人目にボブを選んだときは，鬼門陣をキメたあとに垂直小ジャンプ（攻撃しない）をすれば，着地と同時に再び鬼門陣がかけられる。また，鬼門陣の直後に憑依弾をだすと，食らってくれることが多いぞ。



◀硬直が解けたらその場で垂直小ジャンプ



◀着地と同時に鬼門陣で投げることができる

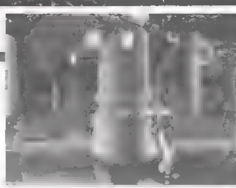


◀鬼門陣・憑依弾の連係なら早く倒せる

鬼門陣の使いどころ

VS 舞

ほかのキャラと同じように昇りでジャンプ強パンチをだすと，攻撃判定がなくなったところを迎撃されてしまう。強パンチのタイミングを遅らせよう。



▲舞の頭をたたくような感じで，ジャンプ強パンチをだせ

VS テリー

ジャンプ強パンチを昇りでだすと，オーバースウェー攻撃を食らうが，鬼門陣でつかまえることができる。与えるダメージはこちらのほうが大きいぞ。



▲オーバースウェー攻撃を食らってもいいから昇りジャンプ強パンチ

VS ギース

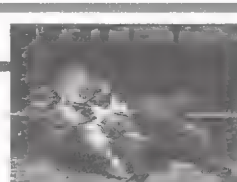
昇りジャンプ攻撃を，当て身投げでとられてしまわないように，攻撃判定の小さなキック攻撃を使って，跳び込むようにする。あとは着地に鬼門陣でOK。



▲昇りでだす攻撃をジャンプ弱キックにすると，ギースの反応がいい

VS 山崎(2回目)

A＋Bボタンで手前のラインに移動し，Bボタンで攻撃する。ヒットすれば以下くり返し。ガードされたら，タイミングよくコマンド入力し，鬼門陣をキメる。



▲手前ラインへ移動したらすぐにもどらないと対スウェー攻撃を食らう

専用パターン

VS フランコ

鬼門陣パターンも使えるが，硬直中に反撃を食らってしまう。そこで，昇りジャンプ弱パンチでフランコの対空技を誘い，下りて強パンチを当て，着地と同時に強パンチ連打でコンビネーションアーツをキメていこう。



◀昇りジャンプ弱パンチで対空技を誘う



◀跳び込みがキマったら、強パンチを連打するだけ

VS 山崎(1回目)

試合開始と同時に垂直ジャンプをはじめて，山崎が近寄ってきたら，昇りでジャンプ弱キックをだし，下りて強キックをだそう。弱キックに反応した山崎が対空技をだすのだが，下りの強キックでツブすことができるぞ。



◀昇り垂直ジャンプ弱キックは、反応を誘う技



◀下りの強キックで対空技をツブしていく

VS アンディ

A＋Bボタンで手前のラインに移動し，Dボタンで攻撃すると，アンディは対オーバースウェー攻撃をだしてくるが，こちらの攻撃がヒットする。そのあとはしゃがみB＋Cで対オーバースウェー攻撃をだせば追加ダメージ。



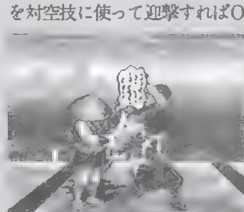
◀オーバースウェー攻撃で相手を奥へ飛ばす



◀対オーバースウェー攻撃は、しゃがんでだすこと

VS ホンフゥ

Dボタンを連打して邪棍舞をだしていれば，まず負けることはない。が，手が疲れるので(笑)，後方ジャンプの下りで強キックをだし，電光石火の天を誘おう。着地したら↙＋Cボタンを対空技に使って迎撃すればOK。



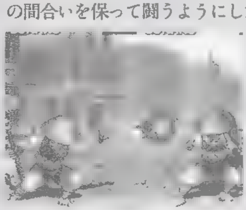
◀ホンフゥは邪棍舞に勝手に当たりにくる



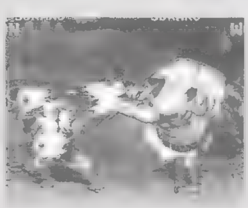
▶電光石火の天を誘って、↙＋Cで撃墜だ

VS 双角

まきびしを連発すると，それに反応したCPU双角は，何か攻撃をしようとして勝手に食らってくれる。ただし，接近しすぎていると憑依弾で反撃されてしまうので，スタート時くらいの間合いを保って闘うようにしたい。



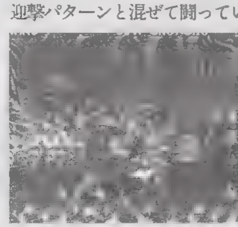
◀まきびしをとにかく連発して近寄らせないように



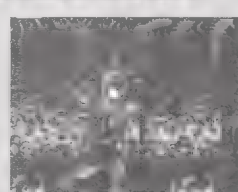
▶憑依弾には勝てないので、間合いには注意しよう

VS 秦・兄&弟

兄弟ともに，画面端でしゃがんでいると，ジャンプ攻撃をしてくるので，↙＋Cボタンで迎撃をはかる。また，A＋Bで手前のラインに移動し，Dで攻撃すると，ヒットしやすい。↙＋C迎撃パターンと混ぜて闘っていこう。



◀オーバースウェー攻撃は少し待ってからだそう



▶根気よく待っていると、ジャンプ攻撃をしてくるぞ

CPU攻略 ブルー・マリー



INDEX

相手キャラ	攻略法	
ジョー	専用パターン	S
ボブ	基本パターン①	S
マリー	基本パターン②	
フランコ	基本パターン①	S
山崎(1回目)	専用パターン	
舞	基本パターン①+②	
アンディ	基本パターン②	
ホンフゥ	専用パターン	
双角	基本パターン③	S
テリー	専用パターン	
ギース	基本パターン①	S
山崎(2回目)	基本パターン③	
秦・弟	基本パターン③	
秦・兄	専用パターン	S

基本パターン

①昇り前方ジャンプ弱キック→連続技→投げパターン

昇りジャンプ弱キックをだすことで，CPUにその場でなんらかの反応をさせておき，近づくことからはじめる。

対空技をだしたときは，下りジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ（コンビネーションスナッチにも移行可。フランコ，ボブ，ギースに有効）の直後，しゃがみ強パンチ（勝手に食らう）→ストレートスライサーの連続技をキメる。跳び込みが失敗したら，ストレートスライサーをガードさせるか，オーバースウェー攻撃したあと，硬直中にDボタンを連打してアキレスホールド（↘+D+D）をキメる。

① 昇りジャンプ弱キック→連続技→投げパターン



▲ジャンプの昇りで弱キックをだし，CPUの反応を見てパターンにハメていこう



◀ジャンプの下り強キックをだして攻撃

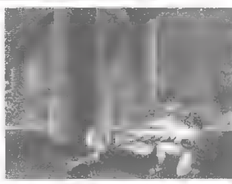


②

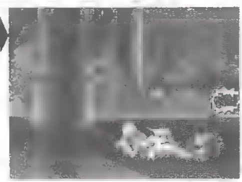
◀しゃがみ弱パンチからヒットすることもある

③

▶しゃがみ強パンチ→ストレートスライサー



▶ガードされたらアキレスホールドだ



② ストレートスライサー→投げパターン

相手が攻撃範囲内にいたら，ストレートスライサーをだす。ヒットした場合は起き上がりに重ねるようにもう一度だし，ガードされたら↘+D+Dをキメる。以下くり返すことで，マリーとアンディ，転倒後の舞がハマる。





◀アキレスホールド（↘+D+D）をキメたあと，相手は膝を抱えて硬直しているので，ストレートスライサーがギリギリ当たる

③ しゃがみ強キック連打パターン

vs双角，山崎（2回目），秦・弟戦では，画面端まで下がってしゃがみ強キックでケンセイしていると，相手はオーバースウェー攻撃をしてくるので，ガード後に↘+D+D。キマったら，ヒザを抱えている相手の目の前に着地することができるので，コンビネーションスナッチで追加ダメージを与えろ。



▲画面端を背にしてしゃがみ強キックでケンセイ



▲ガード中に↘+Dボタン連打でアキレスホールドへ



▲画面端なので相手の前に着地する。気絶中に追い撃ちだ

専用パターン

VS ジョー

開始と同時にM.スパイダーをだすと，ジョーは何もしてこないで素直につかまってくれる。これを2回キメて体力を奪ったら，強引に攻撃をしかけて，潜在能力が使える体力になるまで暴れよう。体力が赤く点滅したら，ジョーの攻撃をガードしたあと，潜在攻撃をだせばヒットする。



◀攻撃を食らってもいいから少しダメージを与えておこう



▶体力が赤くなってしまったら、潜在能力を使おう

VS 山崎(1回目)

山崎のしゃがみ強キックが届かない間合いから，しゃがみ前進しながらしゃがみ弱キック→強キックの連係をだしていく。間合いがある一定以内に近づくと，しゃがみ強キックが自動的にアキレスホールド（↘+D+D）に変化してくれるぞ（しゃがみ前進しているのでレバー方向もそのままでOK）。



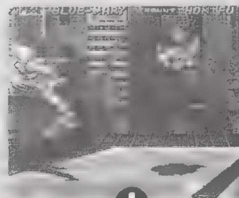
◀しゃがみ強キックのリーチは、マリーのほうがある



▶オーバースウェーを使ってきたら、ガードしてアキレス

VS ホンフゥ

画面いっぱいに間合いを広げておき，後方ジャンプの下りで強キックをだすと，ホンフゥは強・電光石火の天をだしてくる。うまくガードできたらしゃがみ強パンチがキマるので，キャンセルしてストレートスライサーへつなごう。バーチカルアローかM.スパイダーでも迎撃可能。キメ技に使うべし。



◀後方ジャンプの降りぎわに攻撃をだすのがポイント



◀投げを狙うと制空烈火棍がくるので、しゃがみ強パンチ

VS テリー

vsジョーと同じく「GO！」と同時にM.スパイダーをだすと，テリーは強キックをしてくるが，投げることができる。そのあとは，バックステップをして間合いを離し，硬直が解けたあとのテリーの動きに注目しよう。何もしてこないようなら，M.スパイダーをだせば，クラックシュートを避けながらつかまえることができる。攻撃をしてくるようなら基本パターン③を使え。



M.スパイダー

◀間合いを広げて，M.スパイダーをだす。テリーはクラックシュートをだしてくるが，避けながら投げれられる

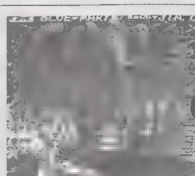
基本パターン③



▶テリーのしゃがみ強キックが空振りするくらいの間合いまで近づいたら，ケンセイのしゃがみ強キックだ

VS 秦・兄

しゃがみ弱キックでケンセイして，跳び込みを誘う。立ち上がるとジャンプ攻撃に当たってしまうが，しゃがんでいればスカすことができるので，着地のスキにしゃがみ弱パンチを入れて，コンビネーションスナッチへつなごう。



▲しゃがみ弱キックで帝王神足拳をケンセイする



▲跳び込みの着地を狙って，しゃがみ弱パンチをだす



▲そのまま立ち上がってコンビネーションスナッチだ

CPU攻略 不知火 舞



INDEX

相手キャラ	攻略法
ジョー	基本パターン①
ホフ	専用パターン(ジャンプ強パンチ)
マリー	専用パターン(ジャンプ強キック)
フランコ	基本パターン①
山崎(1回目)	基本パターン①
舞	専用パターン
アンディ	基本パターン②
ホンフゥ	専用パターン
双角	基本パターン①
テリー	専用パターン
ギース	基本パターン①
山崎(2回目)	基本パターン②
秦・弟	専用パターン
秦・兄	専用パターン

基本パターン①

昇り前方ジャンプ弱パンチを，スタート時くらいの間合いから空振りするようにだすと，CPUは跳び込まれたと判断して対空技をだしてくる。そこを下りジャンプ強キックでツブし，しゃがみ強パンチ→強・龍炎舞の連続技につなげてダメージを与えていこう。

しゃがみ強パンチがヒットしたときの重なり具合によって龍炎舞が連続技になるかどうかが決まるので，跳び込んだときの間合いなどで判断し，連続技になりそうもないときは，弱・花蝶扇を撃って，間合いを離すようにしよう。

このパターンが通用するのは，ジョー，フランコ，山崎（1回目），双角，ギースの5人だ。

① ジャンプ弱パンチ→連続技パターン



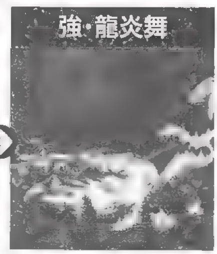
▲跳び込む間合いと，ジャンプ直後にだす弱パンチのタイミングがポイント



▲連続技を狙うので打点は低いほうがいい



▲跳び込みの打点が低ければしゃがみ強パンチは当たる



▲間合いが近ければ龍炎舞は2ヒットするぞ

② スウェーラインを利用したパターン

相手と反対方向へレバーを倒しつつ，A＋Bボタンで手前のラインに移動し，少し間合いを離したあとに，Dボタンで突進。ヒットすれば相手は奥ラインに跳ばされるので，しゃがみ対オーバースウェー攻撃で追い撃ちをかける。あとは，これをくり返すだけ。

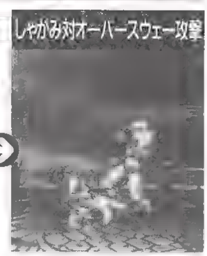
このパターンを使って闘うと効果的なのが，アンディ，山崎（2回目），秦・弟&兄の4人。



▲レバーをうしろに引きながら，A＋Bで手前のラインへ



▲いったん離れてから突っ込むとヒットしやすくなる



▲立ちでもいいが，リーチのあるしゃがみ攻撃がオススメ

VSギース戦における注意事項

基本パターン①でハマることはハマるのだが，ギースは体力が赤くなると動き（反応）に変化がでる。そこで，パターンを変更し，弱・花蝶扇でオーバースウェー動作を誘い，そのもどりに必殺忍蜂を当てていこう。

疾風拳で花蝶扇を相殺してくるようなら，ダッシュを使って間合いをつめて，画面端へ追い込む。そうすれば，疾風拳の反動でゆっくり降りてくるギースに必殺忍蜂がヒットするようになるぞ。



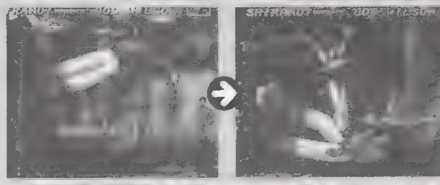
◀CPUキャラは残り体力で行動に変化が起こる

専用パターン

VS ボブ,マリー

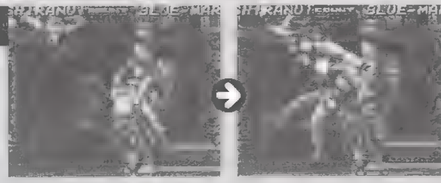
この2人はこちらのジャンプ攻撃を空中で落とそうと跳び上がってくるので，基本パターン①がうまくいかないときがある。そこで，跳び上がってくるCPUに攻撃が当たるように，ジャンプの頂点で攻撃をだしはじめるようにしてみよう。もしCPUキャラが跳び上がってきたとしても，迎撃される前に撃ち落とすことができるぞ。地上戦は避けて空中戦で勝負だ。

VSボブ



◀ボブのジャンプ攻撃は判定が下方に向いているので，ジャンプ強パンチを使っていこう。空中投げもキマるぞ

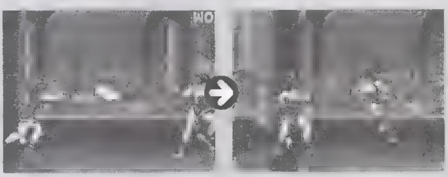
VSマリー



▶バーチカルアローを使ってくることもあるため，ジャンプ強キックがオススメ。攻撃は早めにだすように

VS 舞

中間～遠距離の間合いで弱・花蝶扇を連発していると，CPU舞はそのうちオーバースウェー動作で避けるので，そのもどりに対して攻撃を仕掛けよう。チャンスは，遠距離からスウェーライン上をダッシュして近寄ってきたとき。このときは攻撃をださずに通常ラインにもどってくるぞ。

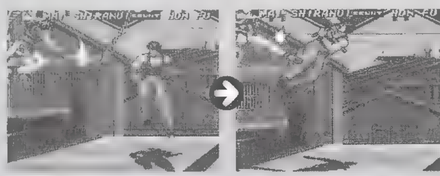


▲このくらいの間合いから弱・花蝶扇を連発しよう

▲舞はオーバースウェー攻撃をしてこないことが多い

VS ホンフゥ

画面端まで下がり，後方ジャンプ（垂直はダメ）の昇りで弱パンチをだすと，ホンフゥは電光石火の天をだしてくる。下りに強キックをだしてそれを迎撃していこう。ホンフゥの反応が悪いとタイミングがズレるので，そのときは地上でガードし，しゃがみ強キックで転倒を狙っていく。



▲昇り後方ジャンプ弱パンチは早めにだして，つぎに備える

▲後方ジャンプじゃないと下り強キックが横にのびない。注意

VS テリー

ムササビの舞のフェイント（A+Bボタン）をだして，テリーがダッシュしてきたらパターン成功。しゃがみ弱キック→パワーダンクをガードして，降りてきたところにしゃがみ強パンチ→強・龍炎舞を入れよう。追い込まれたときは，しゃがみ弱パンチが有効。



▲舞がしゃがんでいると，バーンナックルは空振りするので，そこに連続技だ



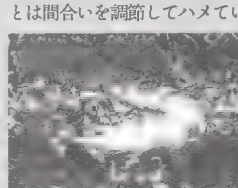
▲ムササビの舞の着地後に少し前進すると効果的

▲最初はしゃがみ弱キックなので，しゃがみガードで待つ

▲パワーダンクのガード後にしゃがみ強パンチ→龍炎舞

VS 秦・弟&兄

しゃがみ弱キックで帝王神足拳をケンセイしながらジャンプ攻撃を待ち，跳んできたらしゃがみ強パンチで迎撃しよう。転倒させたら，起き上がるときにコマンドが完成するようなタイミングで強・龍炎舞をだす。すると帝王天耳拳をだしてくるが空振りするので，着地を狙って強・龍炎舞で攻撃する。あとは間合いを調節してハメていこう。



◀この間合いで起き上がりに龍炎舞を重ねろ

CPU攻略 ホンフウ



INDEX

相手キャラ	攻略法
ジョー	基本パターン②
ボブ	基本パターン②
マリー	基本パターン②
フランコ	基本パターン②
山崎(1回目)	専用パターン
舞	基本パターン②
アンディ	基本パターン②
ホンフウ	専用パターン
双角	基本パターン②
テリー	専用パターン
ギース	基本パターン②
山崎(2回目)	専用パターン
秦・弟	専用パターン
秦・兄	専用パターン

基本パターン

①クイックスウェー攻撃→制空烈火棍パターン

リーチのあるクイックスウェー攻撃をだすと，CPUはそれに反応して反撃しようとするが，こちらの攻撃が先に当たる。ヒットすると相手は奥のラインへ吹き飛ぶので，もどってくるところを制空烈火棍で迎撃しよう。全キャラに通用するパターンだが，吹き飛んだあとスウェーライン上を逃げてしまうキャラには時間がかかる。

②昇り前方ジャンプ弱パンチ→連続技パターン

ジャンプ直後にだす弱パンチで対空技を誘って空振りさせ，その硬直中に連続技をキメる。すべての攻撃をAボタンのみで行なうお手軽パターン。右ページのキャラ以外には通用する。



▲制空烈火棍をだすタイミングを覚えるとキレイにキマって気持ちいい

① クイックスウェー攻撃→制空烈火棍パターン



▲攻撃のリーチを把握して，確実に当たる位置からだすようにしよう



▲スウェーラインからのもどりかたは，キャラクターごとにちがうので注意が必要

② 昇りジャンプ弱パンチ→連続技パターン



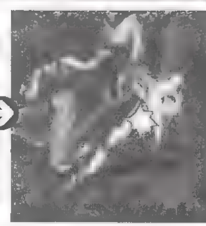
▲昇りジャンプ弱パンチは，あくまでも誘い技。早いタイミングでだすように



▲下りに弱パンチをもう一度だして，相手の硬直中を狙う



▲立ちでもしゃがみでもOK。弱パンチボタンを連打せよ



▲ボタン連打中に制空烈火棍のコマンドを入力しよう

接近されたら

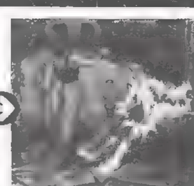
接近を許してしまった場合は，バックステップや後方ジャンプを使ってもいいのだが，相手の出方によっては攻撃のマトになりかねない。そこでしゃがみ弱パンチを空振りするまで連打し，当たらなくなったら制空烈火棍をだしてみよう。リーチがあるので間合いを広げることができるぞ。



▲接近されたら，しゃがみ弱パンチを連打



▲しゃがみ弱パンチを空振りしたら……



▲制空烈火棍につなごう。キャンセルでだしてもOK

専用パターン

VS 山崎（1回目）

試合開始前からレバーを真上に入れておき，「GO！」の合図とともに，弱キックボタンを連打しよう。すると，山崎はスルスルと近寄ってきて，勝手に当たってくれるぞ。ちなみに，基本パターン②でも勝てる。



◀とにかく垂直ジャンプ攻撃をくり返す



▶キックボタンは昇り下り関係なく連打しよう

VS ホンフゥ

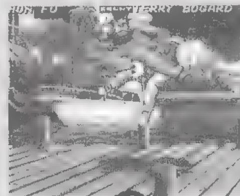
画面いっぱいに間合いを離して後方ジャンプし，降りぎわに強キックをだして着地すると，CPUは強・電光石火の天をだしてくるので，引きつけて制空烈火棍で迎撃しよう。間合いが十分開いていないと，CPUの電光石火の天は，弱のものになってしまうので，迎撃が間に合わなくなる。そうした間合いのときは，昇りジャンプ弱パンチで攻撃を誘って，下りジャンプ強キックで撃ち落とし，体制を立て直せばOK。



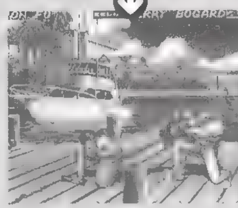
▲制空烈火棍は引きつけて当てるようにすると，複数回ヒットして間合いも離れる

VS テリー

スタートと同時に弱キックを連打しつつ跳び込みをくり返す。着地したときにしゃがみ攻撃を1発入れて，間合いをある程度確保してから再びジャンプ攻撃をだすのがコツ。空中でならパワーダンクにも撃墜されないぞ。



◀空中で何度も攻撃がでるので、気を抜かずに連打だ



◀着地したらしゃがみ弱キックを入れること

VS 山崎（2回目）

A+Bボタンで手前のラインに逃げ，すぐにBボタンで攻撃する。ヒットしようがガードされようが，ひたすらこれをくり返すだけ。画面端に追いつめると，おもしろいように山崎が食らいはじめるぞ。



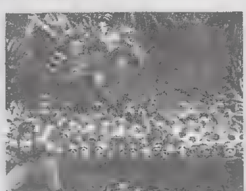
◀別ラインに逃げれば、どんな攻撃もコワくない



◀Bボタンですぐにもどれば、反撃されないのだ

VS 秦・弟&兄

ヘタに手をだすと帝王天耳拳を食らってしまうため，おとなしくしゃがんで待つのが得策。そのうちジャンプ攻撃を仕掛けてくるので，しゃがみ強パンチで迎撃しよう。余裕があるようなら制空烈火棍でもいいぞ。



◀画面端で待つと、比較的跳んできやすい



▶ダッシュ→投げの連係には注意しよう

超必殺技のキメかた

後方ジャンプ攻撃でCPUの攻撃を誘っておいて，着地と同時にカデンツァの嵐をだすとキマリやすい。もし，ガードされた場合は，しゃがみ弱パンチを連打しておいて，そこにキャンセルをかけて強引にねじ込むことも可能。



◀後方ジャンプの昇りで攻撃をだし、着地に超必殺技



CPU攻略 ギース・ハワード



基本パターン

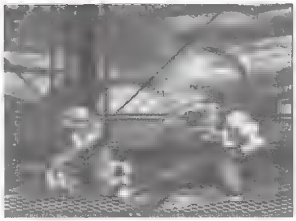
①ダブル烈風拳→真空投げパターン

スタート時よりも少し開いた間合いで，ガードされてもかまわないのでダブル烈風拳を撃ちつづける。そのうちCPUはオーバースウェー動作で避けるか，ジャンプで跳び越えてくる。このとき，間合いが十分開いていれば，跳び込みの着地点に真空投げを置いておき，投げることが可能。それ以外のキャラに対しては，オーバースウェー攻撃のガード後にCボタンを連打して，強引に真空投げのエジキにしてしまおう。

vs山崎（1回目），舞，双角に対しては，ダブル烈風拳よりもノーマルの烈風拳のほうが，オーバースウェー動作を誘いやすい。また，どのキャラと闘っているときもそうだが，CPUの反応が悪いと思ったら，ノーマルとダブルを変えて撃ってみよう。するとCPUキャラの動きが少し変化するので，パターンに持ち込みやすくなるぞ。

ちなみに，vsジョーはダブル烈風拳を撃っているだけで勝手に自滅してくれるし，vs秦・弟&兄は，帝王天眼拳で相殺を狙ってくるが，2発目は相殺されずに飛んでいくのでヒットするぞ。

vs山崎（2回目）では，CPUの体力が赤くなっているときに烈風拳を撃つと，ギロチンのエジキになってしまうので，昇り後方ジャンプ弱キックで誘っておき，下りに強・疾風拳を当てていく。

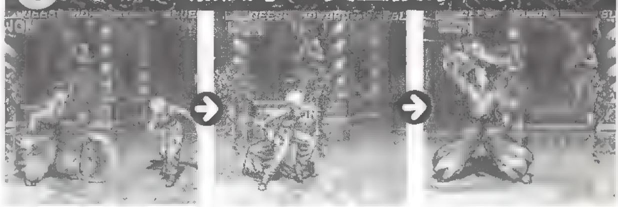


▲烈風拳が撃てるだけの間合いがないときは，しゃがんで距離が離れるのを待つ

INDEX

相手キャラ	攻略法
ジョー	ダブル烈風拳（連発）
ボブ	基本パターン（ダブル烈風拳）
マリー	基本パターン（ダブル烈風拳）
フランコ	基本パターン（ダブル烈風拳）
山崎（1回目）	基本パターン（烈風拳）
舞	基本パターン（烈風拳）
アンディ	基本パターン（ダブル烈風拳）
ホンフゥ	専用パターン
双角	基本パターン（烈風拳）
テリー	基本パターン（ダブル烈風拳）
ギース	専用パターン
山崎（2回目）	基本パターン（ダブル烈風拳）
秦・弟	ダブル烈風拳（連発）
秦・兄	ダブル烈風拳（連発）

① ダブル烈風拳→真空投げパターン

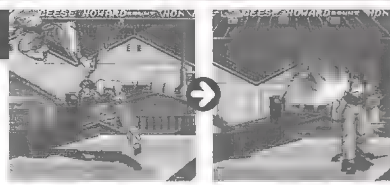


▲スタート時くらいの間合いから，ひたすら連発する　▲相手がスウェーラインを使ったらしゃがみガードで待つ　▲ガード後，すぐにレバーを↘に入れてCボタン連打だ

専用パターン

VSホンフゥ

▶昇り後方ジャンプ弱キックをだすと，ホンフゥは弱・電光石火の天をだしてきて自滅してくれる。下りには強・疾風拳を撃って間合いを離そう





VSギース

◀垂直ジャンプをして弱キックをだすと，CPUギースは烈風拳を撃ってくるので，下りに弱・疾風拳を撃って，硬直中のCPUギースを狙え

当て身投げを使ったおもしろいパターン

基本パターン①では，オーバースウェー攻撃をガード後に投げたが，その攻撃自体を中段当て身投げで返すことも可能。立ちガード不可のオーバースウェー攻撃がないキャラ（テリー，アンディ，フランコ，ボブ，マリー，舞）に対しては，自分の硬直さえ解けていれば100%投げることが可能だ。

また，vsホンフゥでは，後方ジャンプの降りぎわに攻撃をだして，強・電光石火の天を誘い，上段当て身投げでとらえることもできる。



◀必殺技を誘うことができれば，当て身投げをキメられる

CPU攻略 山崎竜二



INDEX

相手キャラ	攻略法	
ジョー	蛇使い・前方	S
ボブ	蛇使い・前方	S
マリー	専用パターン	
フランコ	基本パターン①	
舞	基本パターン②	S
アンディ	基本パターン②	S
ホンフゥ	専用パターン	
双角	蛇使い・前方	S
テリー	基本パターン①	
ギース	基本パターン②	
山崎	蛇使い・前方	
秦・弟	蛇使い・前方	S
秦・兄	蛇使い・前方	S

基本パターン

①弱キック・パターン

弱キックボタンを連打しながら跳び込んでいくと，攻撃判定が下方にのびているので，対空技にも迎撃されることなく近寄ることができる。接近したらしゃがみ弱キックを混ぜて，相手が倒れるまで弱キックを入れつづけよう。

②蛇使い・前方→サドマゾパターン

試合開始と同時に蛇使い・前方で攻撃する。相手がスウェーラインを使って避けてきたら，オーバースウェー攻撃に対して，サドマゾをだすと確実に反撃することができる。

CPUジョー，ボブ，双角は，蛇使い・前方を避けずに食らってくれるので，ヒットしたら前進して間合いをつめ，テンポよく攻撃していこう。

いっぽうCPU舞は，オーバースウェー攻撃をしてこないことが多いので，サドマゾよりも，コンビネーションアーツを使ったほうがいい。

① 弱キックパターン



▲空中で3回，地上で3回弱キックをだして，相手の反撃をツブしていく

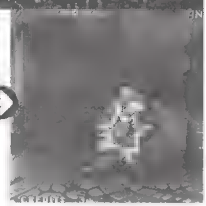
② 蛇使い・前方→サドマゾパターン



▲スタートと同時に蛇使い・前方をだす



▲オーバースウェー動作で別ラインに避けられたら

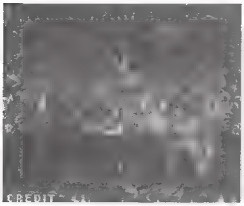


▲もどってくる前にサドマゾ。これでOK

要注意人物

vs山崎戦では，CPU山崎のほうが蛇使いをだすスピードが速い。よって蛇使いの乱用は禁物。間合いを十分にとって，腕ブラブラ状態にして待ち，相手が攻撃範囲に入ってきたら攻撃するようにしよう。

vs秦・兄では，黙っていても近寄ってくるので，すばやく蛇使いのコマンドを入力するようにしよう。



◀この二人に近寄られると，反撃することすらできない

専用パターン

VS マリー

相手が近寄ってくるのを待ってサドマゾをだす。それに反応したCPUは攻撃をだしてくるが，見事にサドマゾのエジキとなる。ヒットするとマリーは転倒するので，ダッシュで近寄り，起き上がりにサドマゾを重ねよう。



◀ストレートスライサーにも反撃可能



▶倒れたらダッシュで近寄ってサドマゾ

VS ホンフゥ

まずは画面端まで下がる。ホンフゥが画面中央にきたら，後方ジャンプ（これ大事）し，すぐに強キックをだそう。弱・電光石火の天かジャンプ攻撃をしようとしているところを撃墜することができるぞ。



◀間合いが大事。画面中央にきたら跳べ



◀昇り後方ジャンプ強キックで撃墜だ

CPU攻略 秦 崇秀&秦 崇雷



INDEX

相手キャラ	攻略法
フランコ	基本パターン
ボブ	基本パターン
マリー	基本パターン
ジョー	基本パターン
舞	基本パターン
アンディ	基本パターン
ホンフゥ	強・帝王神足拳
双角	強・帝王天眼拳
テリー	基本パターン
ギース	専用パターン
山崎	基本パターン
秦・弟	専用パターン
秦・兄	専用パターン

基本パターン

試合開始時よりも少し広く間合いをとり，帝王天眼拳を連発する。CPUはオーバースウェーを使うか，跳び越えるしかなくなるので，どちらの行動をとったとしても強・帝王天耳拳で迎撃していこう。

ちなみに兄を使った場合は，強・帝王天眼拳を連発していればほとんどのキャラを倒すことができるぞ。

以下に，兄・弟共通の注意事項を紹介しておこう。

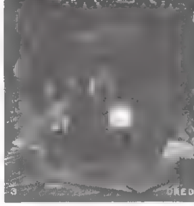
ホンフゥは直接，テリーは倒したあとに強・帝王神足拳を重ねておくと，起き上がって反撃しようとするところをとらえることができる。

双角は帝王天眼拳をだせば，何かだそうとして勝手に食らってくれるぞ。

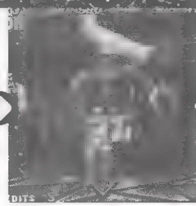


▲起き上がりにしゃがみ弱パンチを重ねるとヒットしやすい。帝王神足拳につなげ

帝王天眼拳→帝王天耳拳パターン



▲スタートくらいの間合いで帝王天眼拳を連発し



▲オーバースウェー攻撃か跳び込んでくるのを待つ



▲帝王天耳拳の無敵時間を利用してすべての攻撃を迎撃だ

専用パターン

VS ギース

昇り前方ジャンプ弱パンチを空振りして当て身投げを誘う。うまく反応してくれると，投げ判定がなくなったところにちょうど降りていけるので，下りに弱パンチをだし，しゃがみ弱パンチ→強・帝王神足拳で攻撃しよう。



▲昇りジャンプ弱パンチは早めにだそう



▲下りの弱パンチは地上攻撃につなぐため，打点は低く



▲しゃがみ弱パンチが入れば帝王神足拳もキマる

VS 秦・弟&兄

近づいてくるのをしゃがんで待ち，しゃがみ弱パンチ→強・帝王神足拳をだす。CPUはガードしたあと帝王天耳拳をだすので，帝王神足拳を当てよう。



◀弱パンチ→キャンセル帝王神足拳は連続技

兄専用パターン

VSテリー

画面端まで下がって強・帝王神足拳をだすと，パワーウェイブを撃ってくるが，攻撃判定がでる前に当たる。あとは起き上がりに強・帝王神足拳を重ねればハマってくれる。

VSギース

弱・帝王天眼拳で烈風拳を誘えれば，ギースの硬直中を強・帝王神足拳でとらえることができる。



◀パワーウェイブがでる前に投げられる

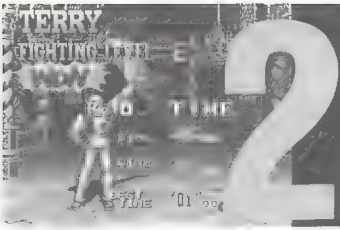


▶烈風拳の硬直を帝王神足拳で反撃しよう

§4

対戦攻略

CONTENTS



2P対戦の基礎知識

対戦格闘ゲームの最大の魅力は，やはり人間同士での対戦（2P対戦）にある。だが，CPUと闘うときと同じ要領では勝つことはむずかしい。ここでは，初心者を対象に「2P対戦の基礎」を解説していく。

STEP 1 防御は最大の攻撃……？ ～ガードの重要性

2P対戦をはじめるうえで，まず最初に習得すべきことは何か。それは，「相手の攻撃を（ほぼ確実に）ガードできるようになること」だ。

よほど実力差があるならともかく，相手にまったく技をださせないで攻めきるのはむずかしい。逆に，ガードがちゃんとできれば，ほとんどの攻撃をノー・ダメージに抑えるだけでなく，相手が技をだしたあとの硬直中に反撃できる可能性も生まれる。はじめは，攻める方法より守る方法を覚えよう。



◀立ち攻撃（一部除く）やジャンプ攻撃を防ぐ



◀大半の地上攻撃はしゃがみガードで防御できる



▶ジャンプ中の基本技と飛び道具をガードできる



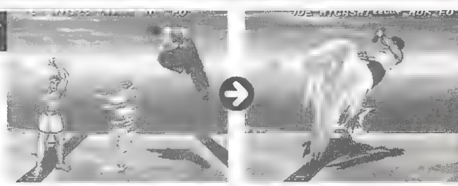
▶いくらガードの操作をしても，投げは防げない

STEP 2 攻撃をパターン化しよう ～コンビネーションの重要性

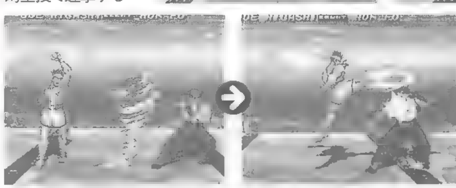
うまい人の闘いかたをよく見ると，技をやみくもに連発するのではなく，ある一定の組み合わせで使っているのがわかる。こうした技の流れを「コンビネーション（連係）」という。右の写真で紹介しているのがその一例だ。

攻撃をある程度パターン化すれば，ムダな動きが少なくなるぶん効率よく攻めることができるし，相手の反撃を食らう可能性も低くなる。ただ，同じ戦法だけで闘っていると，相手に読まれて反撃を食らうので注意しよう。

跳ばせて落とす



▶このジャンルではすっかりおなじみの戦法だ。飛び道具で跳び込みを誘って，対空技で迎撃する

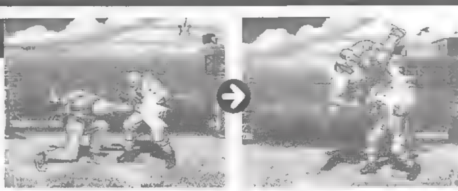


飛び道具→突進技

◀飛び道具をガードさせたと同時に突進技をだす。もし相手がうかつに動けば，突進技がヒットする

STEP 3 イッキに大ダメージを与えろ！ ～連続技の重要性

たたみかけろ！



▶相手の体力を効率よく奪うには，連続技を使うのが一番。知っているのと知らないのでは大ちがい

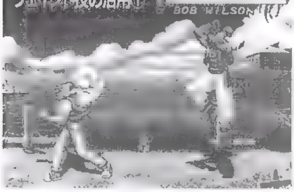
相手がのけぞり状態（食らいポーズのこと。この間は防御不可）から復帰しないよう，つぎつぎと攻撃を当てていく連係を「連続技」と言う。うまくキメればイッキに相手の体力を奪えるので，戦法の一つとして覚えたい。

STEP 4 相手を惑わせて攻撃チャンスを作れ　～フェイントの重要性

いろいろなコンビネーションや連続技を覚えても，相手がガードを固めていてヒットしないのでは意味がない。

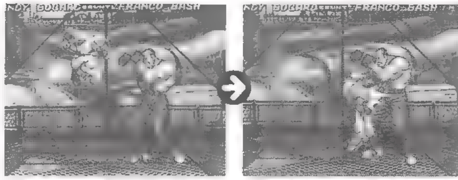
そこで有効なのがフェイント。右にあげたような方法で相手をだまして，攻撃をキメるチャンスを作るわけだ。なお，二択攻撃は厳密にはフェイントとは言わないが「惑わせる」という点では同じなので，まとめて紹介した。

フェイント技の活用①



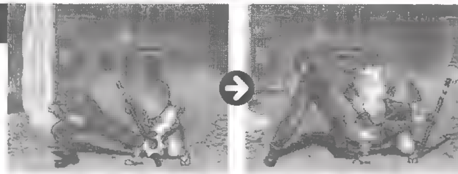
▲飛び道具の連発中にフェイント技をまぜる。だまされて跳んできたら対空技で迎撃

スカし投げ



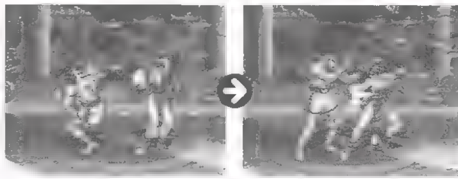
◀跳び込んだときにジャンプ攻撃をだすと思わせておいて，なにも技をださずに着地→投げをキメる

二択攻撃



▶ガードできる方向（立ちorしゃがみ）が異なる二つの攻撃を使いわけて，相手を惑わせる戦法

フェイント技の活用②



◀しゃがみ弱キックなどにキャンセルをかけて突進技や飛び道具のフェイント技をだしてから投げる

STEP 5 負けたら，その理由を考えよう　～分析の重要性



▲自分のコンビネーションに改善の余地はないか，自問自答してみるといいだろう

闘いに敗れたら「自分はなぜ負けたのか」を考えよう。おそらく，以下の三つのどれかに当てはまるはずだ。

①自分の攻撃が通用しない

反撃を食らった状況を思いだそう。いつも同じケースで食らうようなら，こちらの行動を読まれている可能性が高い。フェイントを使うなど，相手に読まれないように工夫せよ。

②相手の攻撃が防げない

どんな状況でどんな技をだすのか，相手の行動パターンをよく観察する。そのうえで，こちらが反撃できるポイントを探していこう。かならずどこかにつけいるスキがあるはずだ。

③技がうまくでなかった（失敗した）

これぱっかりは，確実に技がだせるように練習するしかない。がんばれ！

攻略記事の読みかた

●キャラの特徴

どんな闘いかたが得意なのかを簡単に説明している。自分のキャラを選ぶときの参考にするといいだろう。

●有効な基本技&コマンド技

必殺技&投げ技以外の攻撃の中でもとくに使い勝手がいいものを，地上戦用の技，対空技，ジャンプ攻撃の三つに分類して解説している。

●有効な連続技

与えるダメージの量，キメるチャンスが多いか，だしやすさはどうかなどを考え，もっとも有効な連続技を厳選した。ほかの連続技については連続技研究委員会（→P.226）を参照のこと。

●有効なコンビネーションアーツ

選考基準は連続技と同じで，2P対戦において使いやすいものに限定した。

●必殺技のこだわった使いかた

使用法がむずかしい必殺技についての解説。基本戦法とあわせて読もう。

●基本戦略

キャラの闘いかたを，五つのパートに分けて紹介している。ただ，はじめから全部をマスターする必要はない。簡単なものから一つずつおぼえて実戦に投入していこう。もちろん，すべてを使いこなせたほうがいいぞ。

●敵にまわしたらココを攻めろ！

相手がそのキャラを使っている場合の対策はここに書いてある。たとえばテリーに勝てなくて困ったら，P.139にあるこのコーナーを読めばいいのだ。

2P対戦の基礎知識 特別編
オーバースウェー攻撃の使いかた講座

このゲームでもっとも特徴的なシステムが「オーバースウェー攻撃」だ。『餓狼3』の2P対戦では，これをいかにうまく使えるかが勝敗を左右すると言っても過言ではない。さあ，キミもこの講座を読んで，友人やほかのプレイヤーたちに差をつけてやれ！

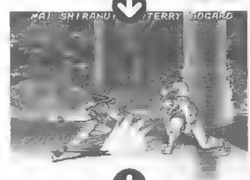
使用法その1 中間距離からダッシュで速攻をかける

相手が飛び道具を撃ちそうなときを読んでオーバースウェー動作をする。その後，スウェーライン上をダッシュして近づき，オーバースウェー攻撃をだそう。余裕があれば，背後にまわり込んでめくり攻撃にするとなおいい。

注意したいのは，オーバースウェー攻撃が届く間合い。相手方向へ自動的に移動してくれる距離はキャラごとにちがう。マリーや舞はかなり長いが，ジョーや秦・兄は短めだ。空振りしないよう距離を把握しておくこと。



◀飛び道具を撃つタイミングを読んで、移動開始



◀スウェーラインに移動したら、すぐにダッシュ


◀技が届く距離まで近づいたら、すかさず攻撃だ

対策 よく見て垂直小ジャンプ攻撃をだす

対オーバースウェー攻撃のほかに，垂直小ジャンプ攻撃も迎撃に使える。相手がオーバースウェー攻撃をだしてくる瞬間に跳べば，ジャンプで攻撃を避けるだけでなく，相手が通常ラインにもどってきた瞬間（スキができるのでガード不可）に攻撃を当てられるぞ。

相手の攻撃タイミングを読んで跳ぶのは大変だが，覚えておくと便利だ。



▲使う技は，なるべく下方向に攻撃判定が広いものがいい。技表を見て研究しよう

使用法その2 相手のコンビネーションからの脱出→反撃

一瞬のスキを突け



▶チャンスは一瞬。「強キックのあとはかならず飛び道具を撃つ」など，相手のクセを読むしかない

オーバースウェー動作は，コマンドが成立した（ボタンを押した）瞬間に無敵となり，通常ラインからだされた技のほとんどを避けることができる。これを利用しない手はない。

たとえば，しゃがみ弱パンチ連発→しゃがみ強キック→飛び道具，というコンビネーションなら，これらが強制ガードにならないかぎりは，「弱パンチから強キック」or「強キックから飛び道具」につなぐ瞬間にオーバースウェー動作をすれば脱出できるのだ。

このとき，相手がなにか技をだして硬直していたら，すかさずオーバースウェー攻撃を当ててやろう。

対策 相手の読みをはずせ！

ひんぱんに脱出されるのは「技から技へつなぐタイミング」を相手に読まれている証拠だ。よって，弱パンチを連発する回数を変えたり，強キックのあとに何もしないで待つなど，連係の内容を毎回変えていけばOK。

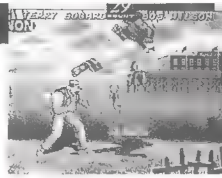

◀技のつなぎを読まれないように工夫をしていけ

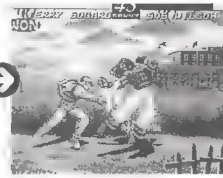
使用法その3　対空技としてのオーバースウェー攻撃

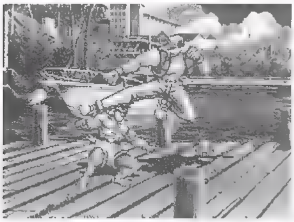
相手がジャンプしてきたところを，オーバースウェー攻撃で側面から迎撃する……というテクニック。下段攻撃のもの（ローキックなど）なら相手の着地時のスキに，上段攻撃なら空中にいる間に攻撃を当てるようにしよう。

スカして迎撃

▶ジャンプの頂点にいるときにオーバースウェー動作。そのあとすかさず横から迎撃してやるのだ







▲下段攻撃で迎撃するのはむずかしいが，うまくできれば連続技が狙えるのでおトク

対策　小ジャンプを活用せよ

小ジャンプ（ダッシュジャンプならなおよい）で跳び込めば，通常のジャンプよりも滞空時間が短くなる。そのぶん反応されにくいし，たとえ相手がオーバースウェー動作→攻撃とだしてきても，ガードできることが多いぞ。

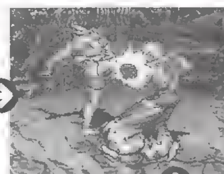


◀避けられる前にこちらの攻撃が当たってくれる

使用法その4　オーバースウェー攻撃からの連続技

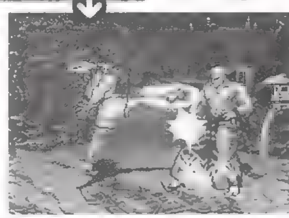
ホンフゥはCボタン，ほかのキャラはDボタンのオーバースウェー攻撃を当てて相手を反対側のライン（手前から当てたら奥，奥からなら手前）へ吹っとばし，すぐに対オーバースウェー攻撃で追いうちをかける。さらに，そこにキャンセルをかけて必殺技をだすと……全部つながって連続技になるぞ。





間合いに注意

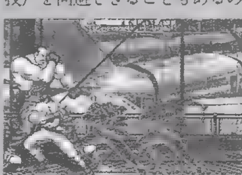
◀オーバースウェー攻撃は至近距離から当てないと，その後の攻撃が当たらなくなるので注意すべし



これを狙うときに使う技をまとめたのが下の表だ。オーバースウェー攻撃→対オーバースウェー攻撃がつながらないフランコ，対オーバースウェー攻撃をキャンセルできない双角はのぞいてある。マリーの例も連続技ではないが，回避されにくい有効な連係だ。

対策　バックステップで逃げてみよう

この連続技は，ガードはできないが回避できないわけではない。反対側のラインへ吹っ飛ばされたあと，バックステップをくり返してみよう。相手の攻撃が遅ければ，対オーバースウェー攻撃（またはその後のキャンセル必殺技）を回避できることもあるのだ。



◀あきらめないでバックステップで逃げてみよう

対オーバースウェー攻撃からつなげる技

キャラ名	使う必殺技	キャラ名	使う必殺技
テリー	強クラックシュートから永久連続技へ	舞	弱・龍炎舞
		ホンフゥ	カデンツァの嵐
アンディ	強・斬影拳（2段）	ギース	烈風拳（画面端のみ）
ジョー	強スラッシュキック	山崎	蛇使い・前方
ボブ	強ローリングタートル	秦・弟	強・帝王神足拳
マリー	（M.スパイダー）	秦・兄	強・帝王天眼拳



対戦攻略
テリー・ボガード
TERRY BOGARD

キャラの特徴　最強は，オレ1人でいい

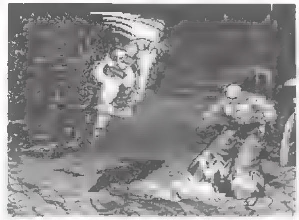
必殺技の性能が高く，攻撃，迎撃，ケンセイ，ケズリ，連続技にと多彩な使い道がある。基本技も，リーチが長くて必殺技キャンセル可能なものが多いため，相手に反撃の余地を与えずに闘うこともできるのだ。

テリーの強さを不動にしている連続技（永久連続技）を含め，攻めて攻めまくる闘いかたを心がけよう。



▲突進技による近距離戦，飛び道具による遠距離戦と，あらゆる間合いで闘える

▼キャンセル＝連続技と言えるほど突進技が強い。一瞬のスキも逃さずたたきこめ！



有効な基本技&コマンド技

地上

攻撃判定が大きいしゃがみ強キックやしゃがみ強パンチは，でるのが速く，キャンセルも可能。弱攻撃の連発（1～3発）で相手を固めてから使おう。

遠距離立ち弱（強）キックは中間距離で威力を発揮。足の先端を当てるようにだせば，相手の技のでぎわをことごとくツブすことができる。対空にもなるぞ。

しゃがみ強パンチ



◀必殺技へのつなぎに使用する。突進技迎撃にも有効

遠距離立ち弱キック



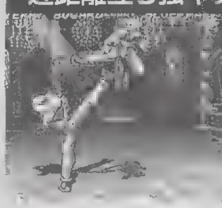
◀立ち強キックとちがい，しゃがんだ相手にも当たる

対空

近距離なら立ち強キック，遠距離ならしゃがみ強キックが使えるが，どちらも有効な間合いが限定される。安定性を求めるなら，上方に対する攻撃範囲が広いクイックスウェー攻撃が確実だ。

ちなみに，↙＋Cは対空専用なのにリーチが短く，避け攻撃はパンチの出現が遅いため，どちらも実用度が低い。

近距離立ち強キック



◀攻撃の出現が早く，真上の相手もたたき落とせる

しゃがみ強キック



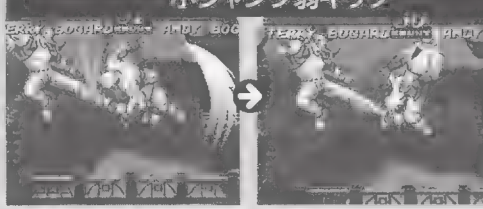
◀技の先端が当たる間合いから，引きつけて使おう

空中

小ジャンプ弱キックは，攻撃がでつづけるうえ，足に食らい判定がないので，前方～は跳び込みに，後方および垂直～は突進技の迎撃に使える。いずれも，足先だけを当てるようにするのがコツだ。

突進技へのケンセイと空中戦には垂直ジャンプ強キックが有効だが，しゃがみ状態の相手には当たらないのが難点。

小ジャンプ弱キック

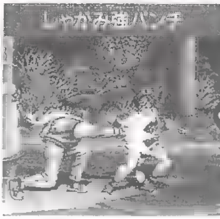


◀間合いによっては，無敵必殺技もツブせる。小ジャンプ強キックと併用しよう

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

永久連続技だが，フランコ以外のしゃがんだ相手と秦兄弟にはキマらない。これに持ち込む手順はつぎのページで説明しよう。クラックシュートのコマンドが↓↙←に簡略化できることも忘れずに。



▲レバーを↙に入れるとコマンド技になる。↓か↘に入れておこう



▲暴発を防ぐため，Cボタンを押したまま↓↙←＋Dボタンと入力



▲そのまま↓か↘に入れてCボタン連打。慣れると簡単にヒットする

コンビネーションアーツ	ライトニングキック	A，B，D

このコンビネーションアーツは，遠距離&空振り時でも発動するのでケンセイになる。最後のDはそれなりにスキが大きいので，省略してもいいだろう。"J" バックナックル（A，A，C）の最後の攻撃は，しゃがみガード不可なのがポイント。確実に当たるのはボブと双角。間合いによってはテリー，ジョー，フランコ，ギースにも当たるぞ。

必殺技のこだわった使いかた

パワーダンク

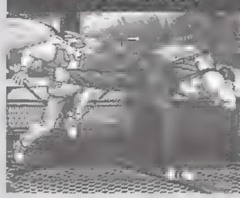
地道に攻める（守る）なら，あまり使うべきではない技だが，闘いのバリエーションを増やすためにも，その応用範囲を学んでおきたい。

無難なのは，しゃがみ弱キックや強攻撃からの連続技だが，前述の永久連続技がある以上，トドメ以外に使うのは望ましくない。

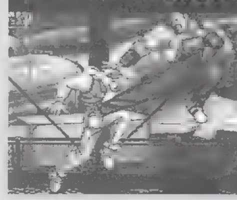
やはり狙うべきは，全身無敵を利用したカウンターだ。攻撃位置が低いので対空には向かないが，地上戦では絶大な効果を発揮する。突進技に対して使うほか，攻撃後のスキが大きい技ならガード直後に当ててもいい。

補足になるが，強は弱よりも無敵時間が短いばかりか，間合いが離れているとヒザ蹴りの2段目が空振りやすい（＝相手がダウンしないので反撃を食らってしまう）。よほどの接近戦でないかぎりは弱だけを使うようにしよう。

地上攻撃に


◀ラッシュ中の一瞬のスキに反撃することも可能

ジャンプ攻撃に


◀横へのリーチが短い技なら確実に反撃できるぞ

パワーゲイザー

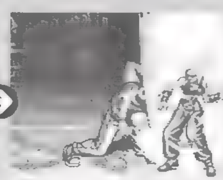
上方向はもちろんスウェーラインにまで攻撃が届き，でぎわは立ちガード不可，ガード後の反撃を食らいにくい（相手よりも早く硬直が解ける）などさまざまな特徴があるが，使い道は飛び道具と見せかけてだすか，相手の起き上がりに重ねてケズるくらい。

潜在能力はガード後の反撃や相手の気絶時に狙う。相手が画面端にいれば前方ジャンプ強パンチから連続技に。

逃げ道をふさぐ

▶相手の起き上がりに重ねれば，オーバースウェー動作でも回避されない。ジャンプ攻撃をガードさせたあとに使うのもいいだろう





追加ダメージ





◀画面端でヒットさせれば，吹き飛んだ相手に追撃が当たる。手軽でダメージが大きいのは近距離立ち強パンチ→強パワーダンクだ

基本戦略……小細工はいらない，徹底した攻めあるのみ……

先手を維持するには，どんな連係が有効か？

オススメなのは，しゃがみ強キック（パンチ）を，弱バーンナックル，強クラックシュート，弱パワーウェイブのいずれかにつなぐこと。注意点は，突進技の強弱をまちがえるとガード後の反撃を受けやすい，パワーウェイブの硬直は弱のほうが短い，の二つだ。

逆に，強弱が合っていれば，ガードされても相手より早く硬直が解けるぞ（パワーウェイブは間合いによる）。なかでも強クラックシュート→しゃがみ弱パンチは，強制ガードが成立するほどスキが少ない。

強攻撃へのつなぎには，しゃがみ弱パンチが有効だ。届かない間合いでは立ち弱キックを使おう。ただ，弱攻撃から強攻撃へつなぐ瞬間は強制ガードが解ける（回避行動ができる）ので，ときおり弱攻撃にキャンセルをかけるなどして，相手にタイミングを読まれないようにしたい。

そのほかに，遠距離からの弱パワーウェイブ→突進技orオーバースウェー攻撃orジャンプ攻撃も有効だ。

行動を許すな

▶しゃがみ弱パンチ連発は強制ガードが成立するのでこれをラッシュの起点にしよう



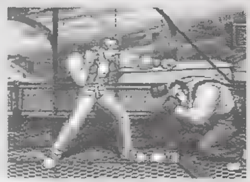
相手のガードをくずすには？

突進技と連続技が強いため，必然的にガードを固める相手が多い。ケズリによるダメージが少ない以上，なんとかして相手のガードをくずしたい。

そこで有効なのが投げ技。弱バーンナックルをガードさせてから一瞬待ったあとや，強クラックシュート→しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ（空振りする）の直後に仕掛けよう。弱パワーダンクや，垂直小ジャンプ弱キックとの二択に持ち込んでもいいだろう。

打撃技を使うならば“J”バックナックル（A，A，C）。最後のCがしゃがみガード不可だ。ボブ，双角，フランコなどに使えるぞ（前ページ参照）。

また，双角にのみ➡＋Dがしゃがみガード不可となる（ほかのキャラだと空振りする）ので，覚えておこう。



◀双角以外には立ち弱パンチの空振りから投げる

双角にはコレ

▶➡＋Dは双角のしゃがみガードを無効化する。しゃがみ弱パンチからの二択を仕掛けろ



オーバースウェーの攻防

こちらの突進技に対して，こまめなオーバースウェー動作で警戒している相手には，すぐさま強バーンナックルを使ってみよう。時間切れで強制復帰した相手にヒットしてくれるぞ。

また，相手のオーバースウェー攻撃は，垂直小ジャンプ強パンチで対処するといい（P.160参照）。ヒットしたらそのまま永久連続技に持ち込もう。

一方，テリーのオーバースウェー攻撃はすべて立ちガード可能で，性能はキック系のほうが高い。つねにDボタンのものを使っていこう。ガードされた場合は，ジャンプするかパワーダンクをだすことで投げ返しを回避できる（後者は双角の鬼門陣をのぞく）。ヒットしたときは，相手が画面端にいるか，間合いが近ければ，そのまま対オーバースウェー攻撃→強クラックシュートから永久連続技につなげる。間合いが遠ければ，対オーバースウェー攻撃は使わずに前述の要領で強バーンナックルを当てる。これは，➡＋Dを当てたときも同様だ。



◀遠距離の相手にはまよわず強バーンナックルを



◀➡＋Dは意外とスキがない。すぐに追撃しよう

永久連続技への手順① 強クラックシュートにつなぐ

永久連続技を行なうには，どの状況から強クラックシュート以降の流れに持ち込めるかを知る必要がある。
①直接当てる……相手がボーっとしている場合のほか，烈風拳（ダブルは不可）やパワーウェイブを跳び越えつつ当てることもできる。相手がしゃがんでいると，クラックシュート以降の攻撃が当たらないので注意しよう。
②しゃがみ強パンチからつなぐ……しゃがみ弱パンチやジャンプ攻撃からの連続技か，先読みで斬影拳のような突進技に当てる（ツブす）のが有効。
③対オーバースウェー攻撃からつなぐ……これも連続技だが，①②とちがいのけぞりが絶対に立ち状態となるのが魅力。ただし，成立する間合いは狭いため，確実性は②より低くなる。

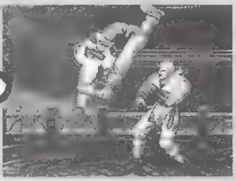


◀烈風拳にはこの間合いから使ってもヒットする

間合いに注意

▶対オーバースウェー攻撃からのキャンセルだと，写真のような近場でないと当たらない





永久連続技への手順② ガード後につなぐ

一部の必殺技は，ガード後にしゃがみ弱パンチや強クラックシュートで反撃できる。そのまま，しゃがみ強パンチにつないで永久連続技にしよう。

ただし，必殺技によっては，相手がどの間合いからだしたかによって，永久連続技がキマるかどうかが変わる。その間合いを，相手から1/4画面ぶん離れた距離を「近」，2/4を「中」，3/4を「遠」という形で併記してみた。また，ガード後に少し前進する必要があるものは「前進」と記してある。

●しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチがキマる……バーンナックル（中/強は立ちガード時のみ遠），昇龍弾，超裂破弾，タイガーキック（前進），スラッシュキック，パワーバイシクル（近），強ウェービングブロー，バイソンホーン（近），ボブサマー，ボブの潜在能力，破滅の炎，ストレートスライサー（中），M.クラブクラッチ（中），バーチカルアロー，M.スナッチャー，必殺忍蜂（遠），超必殺忍蜂（遠），弱ムササビの舞（遠），制空烈火棍（近&前進），電光石火の地（弱は近/強は遠/頭突きは反撃不可），カデンツァの嵐（遠），サドマゾ（中），帝王天耳拳（兄弟共通），弱・帝王神足拳（近，弟のみ）
●強クラックシュートがキマる………スクリューアッパー（近），憑依弾（中），いかづち，陽炎の舞（フォロースルーまで待つ）
●食らったあとでもしゃがみ弱パンチが当たる……パワーダンク（最後が地上ヒット時のみ），黄金のカカト（近）

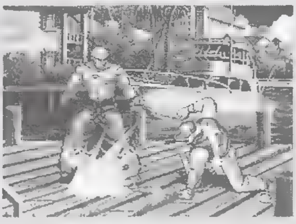
敵にまわしたときはココを攻めろ！ テリーの弱点



永久連続技の起点となるしゃがみ弱パンチを食らわないために，飛び道具を駆使した中間～遠距離戦やオーバースウェー攻撃の多用を心がけたい。

もし連続技に持ち込まれても，相手が完璧にキメないかぎりは脱出の可能性が残されている。

一つは通常ラインにおいて，しゃがみ強パンチをキャンセルして必殺技につなげた瞬間。もう一つは，オーバースウェー攻撃で別のスウェーラインへ吹っ飛ばされた直後から，対オーバースウェー攻撃をキャンセルして必殺技をだすまでの間だ。このときにバックステップをすれば（前者ならオーバースウェー動作でも可），必殺技を回避できることがある。試してみよう。



▲とにかくオーバースウェー。近距離戦で相手が起き上がったと同時に使ってもいい



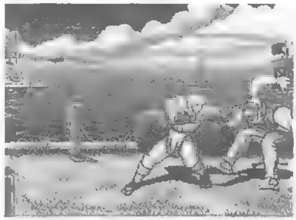
◀バックステップで必殺技を回避することも可能



対戦攻略
アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

キャラの特徴　飛翔拳からのバリエーションで一気に決着をつけろ

スキの少ない飛び道具をタテにしてあらゆる方向から攻め込み，連続技をキメていく……これがアンディの黄金パターンだ。ひとたび連続技をキメると相手を気絶寸前まで追いやることができ，かなりのプレッシャーを与えることが可能。そのうえ迎撃技や奇襲技もバリエーションに富んでおり，主導権をにぎりやすいのも魅力だ。



▲オーバースウェー攻撃からの連続技は超強力。確実にモノにしておきたい

▼相手に攻め込まれても，無敵時間が長い弱・昇龍弾で簡単に仕切り直しができる

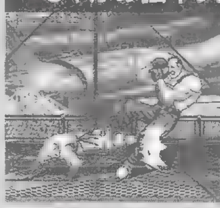


有効な基本技&コマンド技

地上

アンディの攻めは，スウェーラインからのものが主体になる。そのため，地上の基本技は連続技に失敗した場合のフォローとして使う程度。リーチ，速度，食らい判定の小ささ，すべてが申しぶんのないしゃがみ強キックや，キャンセルをかけて斬影拳につなげられるしゃがみ弱パンチが使いやすい。

しゃがみ強キック



◀姿勢が低くなるのがうれしい。キャンセルも可能だ

しゃがみ弱パンチ

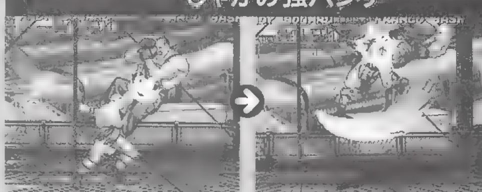


◀この技の連発から斬影拳……おなじみのケズリ連係

対空

昇龍弾があるのでムリに基本技で迎撃する必要はないが，あえて使うならしゃがみ強パンチがベスト。食らい判定が小さくなるうえに必殺技キャンセル可能なので，ヒット後に2段目をキャンセルして強・昇龍弾につなげると，かなりのダメージを与えられる。ほかには，跳び込みをくぐって背後から投げるのもオススメ。

しゃがみ強パンチ



◀連続技を狙う余裕があるときは使ってみてもいい。ふだんは昇龍弾で問題ない

空中

すばやく攻撃判定がでる前方ジャンプ強キックが，跳び込みには適している。ダッシュジャンプから使おう。

空中戦では，下方向に攻撃判定が広い前方ジャンプ強パンチか垂直ジャンプ強キックがいい。どちらも相手を上から押さえ込む感じの技なので，相手のほうが上にいるなら幻影 不知火で逃げるべし。

ジャンプ強キック



◀跳び込みの場合はななめジャンプ、空対空なら垂直

ジャンプ強パンチ

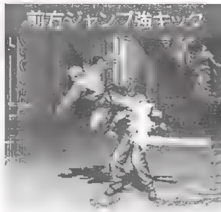


◀空中戦で使用するほか、めくり攻撃にも使いやすい

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

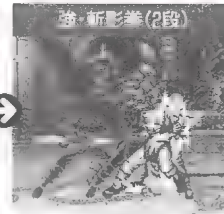
アンディは連続技のバリエーションがとても多い。ここで紹介しているもの以外に，オーバースウェー攻撃（幻影不知火），コンビネーションアーツからキメるものもある（下のカコミなどで解説）。



▲打点を低くしないと，しゃがみ強パンチの2段目が空振りするぞ



▲あわてないで，確実に2段目にキャンセルをかけるようにしよう



▲追加コマンドは，ヒットの直前に↙→+C。当たればダウンする

コンビネーションアーツ	変則連脚	B, B, B, →+C

アンディには空振りでも発動するコンビネーションアーツがないが，変則連脚（B, B, B, →+C）と裏技小つっぱり（A, C, C, D）は攻撃後のスキが非常に小さいため，途中または最後の攻撃から基本技へつなげることができる。とくに前者は，「2発目のBで中断→しゃがみ強パンチ→強・斬影拳+追いうち」の連続技が全キャラにキマるぞ。

必殺技のこだわった使いかた

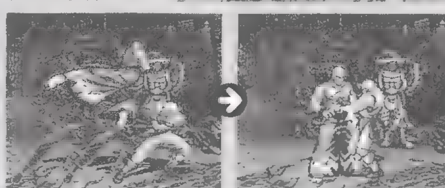
斬影拳

弱で画面半分ほど，強で4分の3画面ほど攻撃判定をだしながら突進する。弱・飛翔拳を撃った直後にだしたり，連続技に組み込むほか，移動距離をうまく調節することで「相手の目の前で止まる→通常投げor不知火 蜘蛛絡み」などの奇襲も可能だ。また，ジャンプの滞空時間が長い相手が跳び込んできたときに，下をくぐって背後から投げる，というのもおもしろい。

目の前で停止

▶弱・斬影拳の急接近→投げなどでカクランしてやれ。強・斬影拳ならタメを作りながら移動できるので，蜘蛛絡みも選択肢に加わる





跳び込みをくぐる

◀ギースなどのジャンプが遅い相手に対してなら，弱・斬影拳で跳び込みをくぐって背後から攻撃できる。投げなどが妥当なセンか

幻影 不知火

ジャンプから奥スウェーラインに移動して，下段のオーバースウェー攻撃をだす奇襲技だ。跳び込みと思わせて相手の対空技を誘い，それをスカしてスウェーラインから攻撃をキメる……というのがセオリーとなる。

ヒットしたら，すかさず対オーバースウェー攻撃→キャンセル強・斬影拳（+追いうち）をたたき込む。気絶値が高いので，積極的に狙いたい。

対空技をスカす

▶コマンド完成と同時に奥ラインへ移動すると，対オーバースウェー攻撃以外には無敵になるから，相手の対空技をスカせるぞ





めくりでだすと……

◀ダッシュジャンプで相手を跳び越えてからだすと，ブーメランのような軌道で転がってくるので相手を惑わせやすい。活用しよう

基本戦略…… スウェーラインから連続技を狙え！……

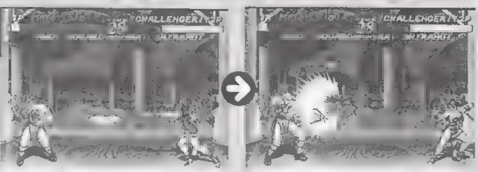
まずは遠距離から飛翔拳でケンセイ

最終的には連続技を狙うことになるが，はじめは弱・飛翔拳を撃つことで相手の動きを封じておこう。攻撃前後のスキが短いため，中間～遠距離から撃てば反撃を食らいにくい。もし跳び込まれたら，昇龍弾で迎撃しよう。

何発か撃って相手がガードを固めるよう仕向けたら，飛翔拳を撃った直後にダッシュして弾を追いかける。このあと，正面，上空，側面（幻影 不知火&オーバースウェー攻撃）からの攻めを選択していくことになる。

スキが小さいぞ

▶飛翔拳のスキの小ささはハンパではない。相手の弾が目の前にきていてもラクラク相殺





弾を追いかけろ！

◀飛翔拳を放った直後にダッシュ。弾を盾に移動するので，安全に相手に近づけるのだ

正面（地上）から攻め込む場合

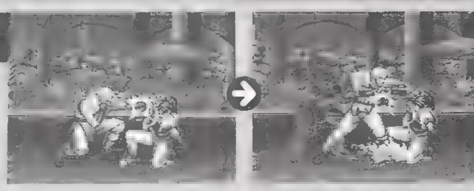
正面からの攻めは，弱・飛翔拳の弾をダッシュ遠距離強キック，強・斬影拳，オーバースウェー動作といった技で追いかけるところからはじまる。

●ダッシュ遠距離強キック……➡＋Dが暴発しないように注意。当たったら，しゃがみ強キック→弱・飛翔拳or弱・斬影拳の連係で相手を固めよう。

●強・斬影拳……タイミングしだいで弱・飛翔拳からの強制ガードになり，ケズりとして使える。さらにこのあと不知火 蜘蛛絡みをだすのも一興だ。

相手を固めろ

▶あくまで，相手を固めて主導権をにぎるのが目的。ダメージを与えるなら上から攻めろ



●オーバースウェー動作……飛翔拳を撃った直後にオーバースウェー動作をして，スウェーライン上から弾を追いかける。相手に近づいたら，Dボタンのオーバースウェー攻撃を仕掛けよう。Cボタンだと空振りの危険があるぞ。



◀斬影拳から不知火 蜘蛛絡み。たまに使うとグー

上空（ジャンプ）から攻め込む場合

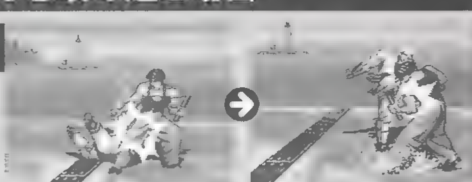
ダッシュジャンプで跳び込み，幻影不知火や前方ジャンプ強キックからの連続技をキメる……これがアンディの真骨頂だ。弱・飛翔拳でのケンセイや正面からの攻めは，そのための布石でしかないと言ってもいい。

幻影 不知火は，対オーバースウェー攻撃以外の対空技を無効化できるし，ガードされてもほとんどスキがない。よって，ふだんはこの技からの連続技を狙い，たまにフェイントとして前方ジャンプ強キックや地上からの攻めを使うと，相手も対応しにくくなる。

なお，どちらの連続技も，強・斬影拳の追いうちまでヒットした場合は，その直後になにかしらの攻撃（強攻撃や投げが望ましい）を当ててやると，相手を気絶させることが可能だ。

最優先に狙え

▶ふだんは，幻影不知火からの連続技を狙っていく。めくりも併用して相手を幻惑しよう





◀ここまでヒットすればあと一歩で気絶するぞ

もしも連続技に失敗したら，どうするか

相手へ攻め込んだはいいが，ガードされてしまったときにはどうするか。相手の反撃を先読みして昇龍弾をだす手もあるが，堅実にいくなら基本技→必殺技のコンビネーションで固めて，態勢の立てなおしをはかろう。

お手軽な手段としては，連打が効くしゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キック→弱・飛翔拳の連係がある。弱パンチから強キックにつなげるときには一瞬スキができるので，読まれてしまうとオーバースウェー動作で回避される。弱パンチの連発数は毎回変えること。

そのほかの，しゃがみ弱パンチ連発からのバリエーションとしては，オーバースウェー動作&攻撃，前方小ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ×2→弱・斬影拳，などがある。

お手軽な連係





▶オーソドックスな固め&ケズリの連係。オーバースウェー動作で逃げられないよう注意



◀弱・飛翔拳のほかに、強・斬影拳で近づく手も

フェイントで相手のペースを乱せ

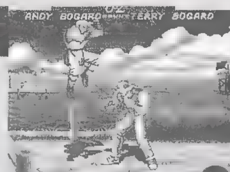
連続技を警戒して相手が防御を固めるようなら，以下にあげるようなフェイントを使ってガードをくずそう。

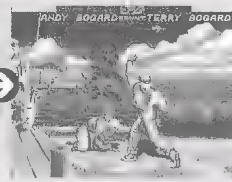
一つは，目の前でオーバースウェー動作をしたあと，なにも技をださずに通常ラインへもどって投げをキメる，というもの。連続技を当てたあとの起き上がりに使えば，フランコ以外の相手を気絶させることができる。

もう一つは，やはり目の前で垂直小ジャンプをして，着地と同時に投げるか幻影 不知火をだすかの二択攻撃だ。ヘタをすると恐怖の連続技を食らってしまうため，相手にとってはかなりのプレッシャーとなるはずだ。

なお，先に紹介した「弱・斬影拳で近づいての投げ」「強・斬影拳→不知火 蜘蛛絡み」も，なかなか使えるぞ。

二択攻撃



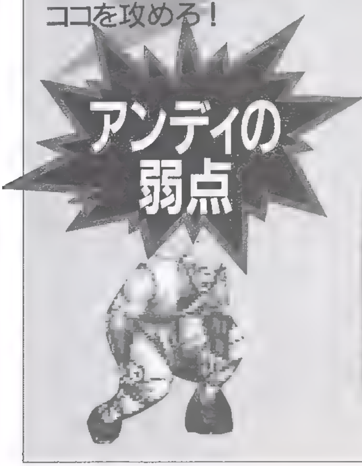


▶アンディとしては，幻影 不知火をガードされてもリスクはないため，とても有利なのだ



◀ガードばかりする相手には投げをキメてやろう

敵にまわしたときはココを攻める！



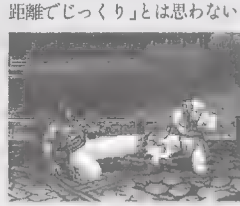
アンディの攻撃で大ダメージにつながるのは，跳び込みからの連続技だ。これをいかに封じるかが勝負の大きなポイントとなる。

もっとも多用してくるであろう幻影 不知火は，相手がすでにスウェーラインにいるときはだすことができない。よって，アンディが跳んだらオーバースウェー動作をすればOK。さらに，オーバースウェー攻撃でジャンプ攻撃を迎撃できればなおよい（→P. 161）。

ただ，それよりも大事なのは「近～中間距離で相手を固めていく」こと。つねにこちらのペースで闘えば，アンディも跳び込みやフェイントを仕掛けにくくなるからだ。まちがっても「遠距離でじっくり」とは思わないように。



▲幻影 不知火からの連続技にさえ注意していれば大ダメージを受けることはないぞ



◀基本技の連係で固めて跳ぶチャンスを与えるな

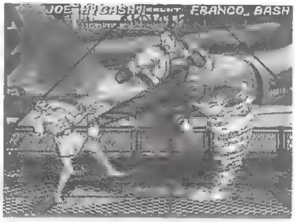
対戦攻略



ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

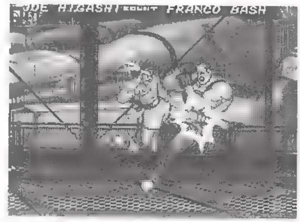
キャラの特徴　「守り重視」から「攻め重視」へ生まれ変わったぞ！

前作までは，ハリケーンアッパーで跳ばせてスライディングや避け攻撃で迎撃するという「守り重視」のキャラだった。しかし，避け攻撃の弱体化やオーバースウェー攻撃&ダッシュジャンプの導入により，もはや従来の戦法だけで勝ち抜くのはむずかしい。接近して果敢に連続技を狙っていく「攻め重視」の戦法に活路を見いだすのだ！



▲ハリケーンアッパーだけで押していけたのは，もう過去の話。本作では通用しない

▼ダッシュジャンプやオーバースウェー攻撃を駆使して，強力な連続技を狙っていけ



有効な基本技&コマンド技

地上

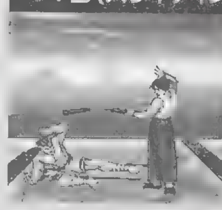
至近距離では，しゃがみ弱攻撃の連発で押していくことになる。パンチは技がでるスピードが速く，キックはリーチが長い。状況におうじて使いわけよう。

それらが届かない間合いでは，遠距離立ち強キックや↘+Dを，足先を当てる感じでだしていく。とくに後者は，相手の立ち技をスカせるので重宝するぞ。

しゃがみ弱キック


◀リーチ、技がでる速さ、ともに申しぶんない強い技

↘+D(スライディング)


◀姿勢が低いので、相手の立ち技を避けつつ攻撃可能

対空

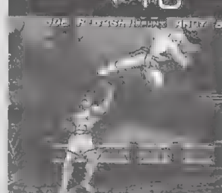
もっとも信頼できるのは地上戦でも多用する↘+D。ただし攻撃判定が足にしかないため，遠距離専用として使うべし。

近距離……相手が自分の真上に跳んできたときには，←+C（バーチカルアッパー）かしゃがみ強パンチを早めにだすといい。しかし，ベストなのはオーバースウェー攻撃を使うことだ（→P. 161）。

↘+D


◀遠距離対空として有効。足先を当てるようにだそう

←+C


◀いちおう近距離対空だが相打ちになることが多い

空中

ジャンプ攻撃は，前方(小)ジャンプ強キックさえあれば十分。ジョーのジャンプ攻撃では一番リーチが長く，攻撃力も高い。跳び込みにも空中戦にもOKだ。

もし，ほかの技を使うとすれば，相手のオーバースウェー攻撃を迎撃するときぐらいか（→P. 160）。垂直小ジャンプ強キックor弱パンチがオススメ。

前方ジャンプ強キック


◀ダッシュジャンプを併用すればどこからでも当たる

前方小ジャンプ強キック


◀リーチの長さはそのままなのがうれしいところだ

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

跳び込む間合いや技の打点をあまり細かく考えなくてもキマるのがうれしい。普通に跳び込むのはもちろん，地上戦でしゃがみ弱パンチを何発か当てたあと，不意に小ジャンプから仕掛けるのも一興。



▲ジョーの足先が，相手の顔面に当たっているようならバッチリだ



▲間合いが近いときは，しゃがみ弱パンチ×2を当ててもいいぞ



▲ヒットしても相手はダウンせず後方へ吹き飛ぶだけなのが難点か

コンビネーションアーツ	ハリケーンクラッシュ	遠距離B, D, D

空振りでも発動するのはうれしいが，最初の「遠距離B」が問題。相手に近すぎると近距離立ち弱キックがでるし，遠すぎると2発目が空振りするからだ。よって，3発目だけを当てるつもりで遠距離からだしていくといい。

ほかのコンビネーションアーツは，リーチが短いうえに1発目がヒットしないと発動しないので，使う必要なし。

必殺技のこだわった使いかた

黄金のカカト

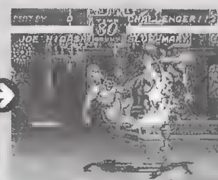
今回，新しく加わった突進必殺技。弱ハリケーンアッパーを撃った直後にだして竜巻を追いかけたり，烈風拳やパワーウェイブを跳び越えて攻撃するなどの使いかたがある。

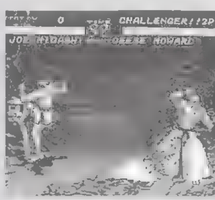
注意したいのは，技をだす間合い。攻撃後のスキが大きいため，近〜中間距離から地上にいる相手に当てると，かならず反撃を食らってしまう。右の写真のように，遠距離からだそう。

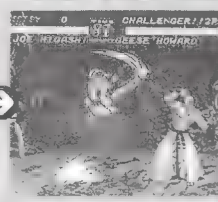
奇襲の一つとして

▶ハリケーンアッパーを撃ったあとにだす。相手が，竜巻をガードしたあとに跳び込もうとした場合に当たるぞ（空中ガード不可）









弾を跳び越せ

◀敵が飛び道具を撃つのを先読みしてだす。着地後は，しゃがみ弱キックを連発しておくといい。ヒットしたら連続技に持ち込める

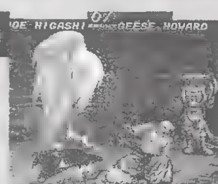
タイガーキック

2段攻撃のうちの1段目しかヒットしなかった場合，相手はのけぞり状態になるだけでダウンはしない。連続技や地上攻撃へのカウンター用に使うのは危険なので，対空専用にすること。

また，この技を使ううえで無視できないのが，スラッシュキックの暴発。コマンド入力時に一瞬でも↙が入るとダメなので，ガード状態（とくにしゃがみ）からだすときは気をつけよう。

地上戦では使うな

▶地上攻撃へのカウンターに使うと2段目が空振りして，降りぎわのスキに反撃を食らうことが多い。この技は対空専用にしておこう









暴発に注意

◀スラッシュキックのほうがコマンドの優先順位が高いのが原因。確実にだす自信がないなら，とっさの場合に使うのは避けるべきだ

基本戦略…… いかに接近戦へ持ち込むかがポイントだ ……

遠距離戦① ～ハリケーンアッパーの強弱撃ちわけで勝負！

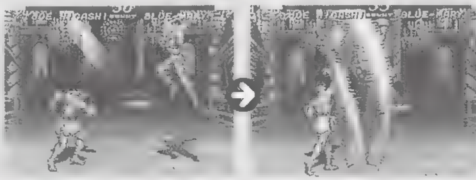
遠距離戦で頼りになるのは，やはりハリケーンアッパーだ。とくに強は弾（竜巻）がとても大きいので，相手の小ジャンプ攻撃をかなりの確率で迎撃することができる。ふだんは攻撃前後のスキが小さい弱を使い，ときどき強をまぜていく……というのが理想だ。

あとは，相手が跳び込んでくるのを待てばいいのだが，たまには強・黄金のカカトをだして竜巻を追いかけたり（前ページ参照），ダッシュジャンプ強キックで跳び込むのもおもしろい。

大きい「強」

▶小ジャンプ攻撃も迎撃できる竜巻の大きさが魅力。そのぶん撃つときのスキも大きいが





たまに超必殺技も

◀ハリケーンアッパー連発中にスクリューアッパーをまぜるのも，意表を突いていてグー

遠距離戦② ～相手が跳び込んできたらどうするか

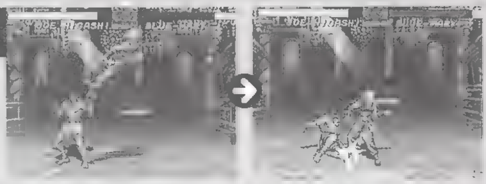
さて，相手が跳び込んできた場合はどの技で迎撃すればいいか。

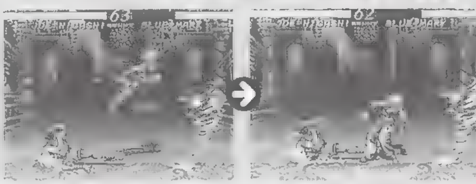
近距離なら，オーバースウェー攻撃が使える。相手のジャンプ攻撃をオーバースウェー動作で避けて，その直後にDボタンのオーバースウェー攻撃を当てるのだ。相手が着地したと同時にヒットすれば連続技へ持ち込めるし，ガードされてもリスクはない。

こちらのオーバースウェー攻撃が届かない間合いに着地しそうなときは，かわりに↘＋Dを使おう。

これが基本

▶タイガーキックや↙＋Cなどよりも断然使いやすい。くわしいやりかたはP.161を参照





遠距離ならこれで

◀早めにだして，相手の着地点に足先を置いておけばほぼ確実に勝つ。信頼できる技だ

中間距離戦 ～相手の技のでぎわをツブすのだ

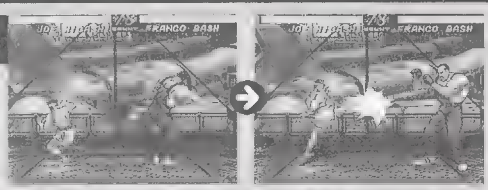
ハリケーンアッパーを撃つには近すぎるが，基本技は届かない……本来，そんな中途半端な間合いに長居をする必要はないが，たまには相手の攻撃に対してカウンターを狙ってもいい。

ここで活躍するのが，強スラッシュキックと↘＋D（スライディング）だ。前者は下段攻撃を，後者は上段攻撃を避けつつヒットさせることができる。相手のクセに合わせて使いわけよう。

ただ，どちらの技もガードされると反撃必至なので，読まれないように。

いきなりスラッシュ

▶技のでるまでが速いし攻撃判定も大きいので，相手の技と同時にぶつかっても負けない





地上戦で有効

◀遠距離立ち攻撃やダッシュ攻撃，クイックスウェー攻撃などを先読みしてだしていこう

遠距離戦① ～ハリケーンアッパーの強弱撃ちわけで勝負！

ジョーのオーバースウェー攻撃は，移動速度が速いうえにガードされても反撃を食らう可能性がほとんどない。しかも，CorDボタンの攻撃がヒットすれば，そこから対オーバースウェー攻撃→強スラッシュキックとつなげて相手の体力を半分近くも奪える……と長所が多い。接近戦では，通常ラインでの攻撃よりもスウェーラインからのラッシュを主体に攻めていこう。

では，A～D（手前or奥）の八つのうちでどれを使っていくのがいいか。オススメは，奥スウェーラインからのDボタンの攻撃＝スライディングだ。攻撃時は姿勢が低くなるので相手の真うしろからだすと姿が見えない，立ちガードが不可，などの利点がある。うまく利用して，ガード方向を惑わせたい。

背後から仕掛ける





▶相手の真うしろにまわり込んで，姿を見えなくしてから攻撃をだすと防御されにくいぞ



◀ヒットしたら強スラッシュキックまでつなげる

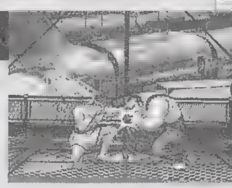
近距離戦② ～しゃがみ攻撃からの連続技を狙え

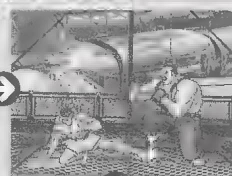
跳び込みやオーバースウェー攻撃がガードされた場合，しゃがみ弱パンチor弱キックの連発で相手を固めていく。そして，もし途中で攻撃がヒットしたなら，すかさずキャンセルをかけて弱スラッシュキックへとつなげるのだ。

この「しゃがみ弱パンチ（キック）→弱スラッシュキック」の連続技は，相手の突進技やオーバースウェー攻撃をガードしたあとにも狙っていける。相手が一瞬でもスキを見せたら，すぐにキメられるようにしておきたい。

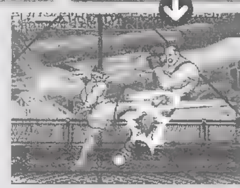
なお，固めている途中でしゃがみ弱攻撃が届かなくなったら，
①バックステップで間合いを広げる。
②前方小ジャンプ強キックで跳び込む。
③オーバースウェー動作をする。
……などの戦法へ移行すること。

固めから連続技へ



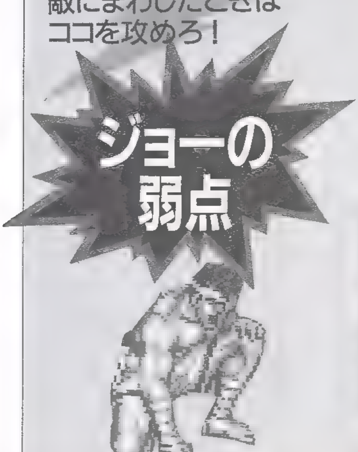


▶近づいたらとりあえずしゃがみ弱攻撃を連発。1発でもヒットしたら連続技に持ち込め



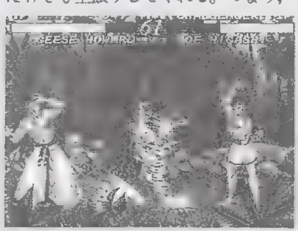
◀スラッシュキックは弱で。強だと防御されるぞ

敵にまわしたときはココを攻めろ！ ジョーの弱点

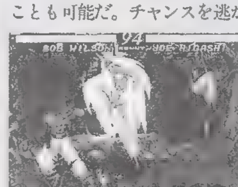


ハリケーンアッパーの連発は，撃つタイミングを読んでダッシュジャンプで跳び込めば，それほどコワくない。また，ジョーのオーバースウェー攻撃は左右への移動距離が短め（全キャラ中最低）なので，少し間合いを広げるだけでも空振りしてくれる。つまり，ジャンプ攻撃（およびそこからの連続技）で一定量のダメージを与えたら，また間合いを広げる……というヒット＆アウェイ戦法に弱いのだ。

スラッシュキック，黄金のカカト，タイガーキックの三つは，どれも攻撃後のスキが大きい。ガードできれば，投げや連続技はもちろん，なんと潜在能力（超コンビネーション）をキメることも可能だ。チャンスを逃がすな！



▲意外かもしれないが，今回のジョーは遠距離戦を挑まれるほうが闘いづらいのだ



◀必殺技が防御できたら連続技をキメるチャンス



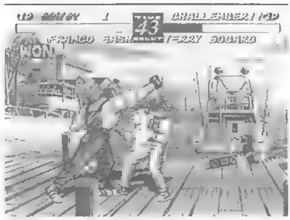
対戦攻略

フランコ・バッシュ

FRANCO BASH

キャラの特徴　パワーを活かせ！ イッキに攻めろ！

身体が大きく動きが遅いため，飛び道具をジャンプで回避するのがむずかしい，必殺技は大振りでスキが大きい，と欠点ばかりが目立つ。しかし，基本技にはリーチの長いもの，連発が効くものなど，使える技がいくつかある。それらを的確に当てていけば，持ち前の攻撃力でアッという間に相手を倒すことも可能だ。やられる前にやれ！



▲攻撃力はトップクラス。問題は，動きの遅さをいかにテクニックでカバーするかだ

▼技がでる前，でたあとにスキがあるものばかりで，必殺技は使いかたがむずかしい



有効な基本技&コマンド技

地上

リーチのある遠距離立ち強キックと，しゃがみ強キックの二つが中間距離での主武器となる。だしたあとにスキがあるが，モーションは速いし攻撃力も高い。

しゃがみ弱パンチと近距離立ち弱キックは連発できるので，近距離戦で使うと効果的だ。前者は，キャンセルして必殺技につなげることもできるぞ。

遠距離立ち強キック



◀画面の半分近くもリーチがある。でるのも速い

しゃがみ弱パンチ



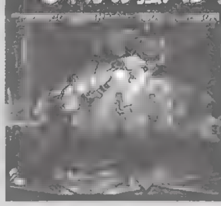
◀連発できるので，技のつなぎにもってこいだ

対空

遠距離からの跳び込みは，しゃがみ強パンチでほぼ確実に迎撃できる。早めにだすのがコツだ。もし相打ちになったとしても，相手はかならずダウンするのでこちらがペースを握れる。

空中で迎撃するなら，後方ジャンプ強キックまたは垂直小ジャンプ強パンチが威力を発揮する。

しゃがみ強パンチ



◀腕が伸びきった状態が強い。早めにだすこと

後方ジャンプ強キック



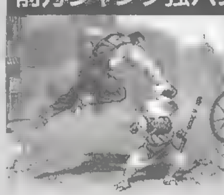
◀横に攻撃判定が長く，空対空にはピッタリな技

空中

連続技を狙うときは前方ジャンプ強パンチ，飛び道具を読んで跳び込むときは前方ジャンプ弱キックを使う。後者は，小ジャンプで足先を当てるようにだせば迎撃されにくいぞ。

相手がジャンプしてくるおそれがあるなら，腕が横を向いている前方小ジャンプ強パンチを使うのも一つの手だ。

前方ジャンプ強パンチ



◀低めに当てやすく攻撃力もある。連続技向けだ

前方小ジャンプ弱キック



◀足先を低めに当たるようにだせば返されにくい

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

しゃがみ弱パンチ2〜4発→弱ダブルコングだけでも大ダメージが与えられる。接近戦でもガンガン狙っていけ。跳び込み技は，打点が低くできるなら前方ジャンプ弱パンチでも可。



▲着地後に，相手に密着するようにだすのが理想。練習しよう



▲距離が近いなら4発入れることが可能。ここからはじめてもOK



▲早めにキャンセル。間合いが広がると2段目が入らないので注意

フランコ

コンビネーションアーツ	ガトリングブローA	C，C，C，C

フランコには，しゃがみガード不可といった類の特殊能力を持つコンビネーションアーツがない。よって，コマンドが簡単なガトリングブローAを使うといい。しかし，コンビネーションアーツを当てるより近距離立ち弱キックを連発したほうが与えるダメージは大きくなるため，無理にコンビネーションアーツを狙う必要はないだろう。

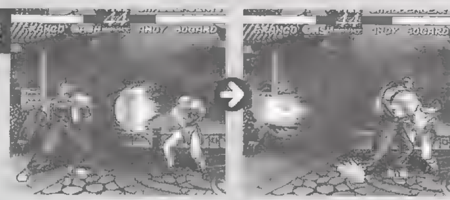
必殺技のこだわった使いかた

ウェービングブロー

弱は上半身無敵になる。上段に攻撃判定を持つ飛び道具（飛翔拳など）や突進技などに対して先読みでだせば，相手の技を避けながら攻撃できるぞ。

強は手前→奥とスウェーラインを移動しつつ攻撃する。弱と同じ使いかたのほか，至近距離でしゃがみ弱パンチ（ガードされてもいい）をキャンセルしてだすことで，めくりのように背後から攻撃を当てるという方法もある。

弱は接近の手段



▲弱は飛び道具と突進技を多用された場合に有効だ。でも，足元は弱いので，下段攻撃には簡単に負ける。読まれないようにだすこと

強は連続攻撃が可能



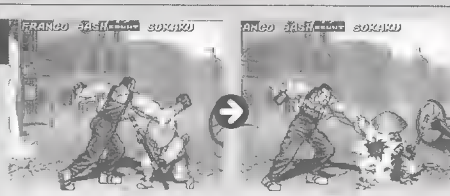
◀正面からヒットしたときには，その直後にコマンドを再入力することで追加攻撃ができるぞ（連続ヒットして相手はダウンする）

ダブルコング

連続技のほかにも，2段目がしゃがみガードできないことを利用して，しゃがみ弱パンチを当てたあとにしゃがみ強キックとの二択攻撃に持ち込む……という使いかたもある（1段目をガードしてから立ちガードに移行できるため完璧な二択攻撃にはならないが）。

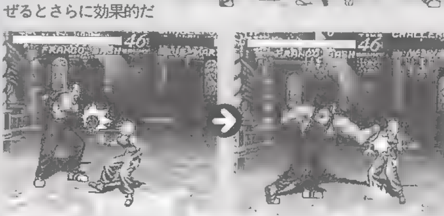
だすときはかならず弱にすること。強は攻撃がでるまでが遅いので，簡単にガードされるのだ。使う必要なし。

しゃがみガードをツブせ



▶慣れていない相手はよく食らうぞ。ガードされてもいいからガンガン使おう。ときおりしゃがみ強キックをまぜるとさらに効果的だ

こんな連続技に



◀でるのが速い弱は，連続技に組み込むことができる。前述の連続技のほか，対オーバースウェー攻撃をキャンセルしてもだせるぞ

間合いのつめかた

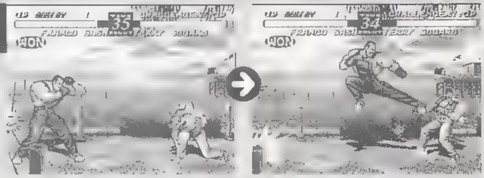
相手に近づく方法は以下の三つだ。うまく使いわけていこう。

まずはダッシュジャンプ弱キックでの跳び込み。通常の飛び道具ならば小ジャンプで，ハリケーンアッパーなら普通のジャンプで跳び込もう。

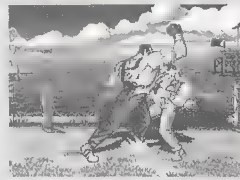
つぎに弱ウェービングブロー。使用法は前ページで解説したとおりだが，問題はヒットしたあと。相手が投げを狙っている場合はしゃがみ弱パンチを連発，なにか攻撃をだしてくる場合はガードしていないとダメージを受けてしまう。こればかりは読むしかない。

最後の一つは，スウェーラインから近づく方法。ただし，フランコのオーバースウェー動作はスキがあるため，攻撃をださずに（手前にいるなら↑，奥なら↓）通常ラインへもどるといい。

先読みから



▶飛び道具を持っている相手には，攻撃を先読みしてダッシュジャンプ弱キックだ



◀弱ウェービングブローのあとには「逆」二択が

もっとも重要な接近戦

近距離では，しゃがみ弱パンチ連発で相手を押さえ込むのが基本になる。そこに，しゃがみ強キックと弱ダブルコングの二択攻撃を組み合わせて攻めていくのだ。しゃがみ弱パンチの回数は毎回変えたほうが，相手を惑わせ，二択攻撃が仕掛けやすくなる。

しゃがみ弱パンチが届かない間合いでは遠距離立ち弱キックの連発がオススメ。そのあと，しゃがみ強キックや遠距離立ち強キックにつなげて間合いを離し，仕切りなおそう。

基本はしゃがみ弱パンチ



▲フランコの攻めはここが起点。連発して相手の動きを封じ，二択攻撃へ。弱パンチがヒットした場合は連続技が成立するぞ

遠距離立ち強キックも有効



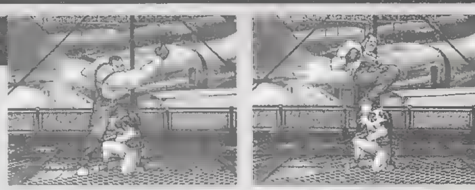
▲近距離の弱攻撃が届かない間合いで不意にだすと，技のでぎわなどによく当たる。「相手が攻撃したくなる間合い」を覚えろ

オーバースウェーに注意

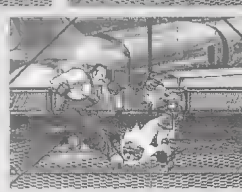
フランコの動きの遅さは，オーバースウェー動作およびスウェーラインでの移動にも言えること。よって，オーバースウェー動作を使うのは飛び道具を回避するときのみにしよう。また，オーバースウェー攻撃も「こちらの技が当たる間合いである」「相手が飛び道具を撃った硬直から解けていない」の二つの条件を満たしているとき以外はださないように。当たらないばかりか反撃を食らうおそれがあるからだ。

対オーバースウェー攻撃は，連続技を狙うなら立ちで，迎撃だけならしゃがんでだす。リーチが立ちのものより長いし，ヒットすれば相手は通常ラインにもどってから転ぶので，そのあとに得意の「しゃがみ弱パンチからの二択攻撃」へ持ち込めるぞ。

オーバースウェーは



▶かならずDボタンのものを使おう。Cだと動作が遅いうえにしゃがんだ相手に当たらない



◀リーチの長さをとるなら，しゃがみのほうを使おう

ハルマゲドンバスターを連続技に

ハルマゲドンバスターは単体でだすのではなく，キャンセルを使って連続技に組み込むとヒットしやすい。

キャンセルをかける技は，しゃがみ弱パンチ，しゃがみ弱キック，近距離立ち強パンチ（1段目）がオススメだ。跳び込みからはもちろんのこと，突進技をガードしたあとにも狙える。

立ちの対オーバースウェー攻撃からでもつながるが，オーバースウェー攻撃→対オーバースウェー攻撃が連続にならないので，やや難度が高い。

しゃがみ弱パンチから



▲これができるのとできないのでは，勝率もかなり変わるはずだ。体力ゲージが赤くなったら，弱ダブルコングより超必殺技で

対オーバースウェー攻撃から



▲相手がオーバースウェー動作をしてきたところに対オーバースウェー攻撃を当て，それをキャンセル。先読み以外はキツイか

潜在能力の使いどき

「潜在能力がない」と言われていたフランコだが，下にあるコマンドを入力すればちゃんとでるぞ。ただ，完璧にヒットする相手は限定されている。通常時はジョー，ボブ，ギース，画面端なら舞とホンフゥを加えた5人だ。

フランコの潜在能力コマンド（編集部調べ）

ニュートラルD，↓＋C，↓↙←→＋CD
（追加コマンド：→↘↓↙←＋A）

突進技をガード後に

▶ただしキメるチャンスがあるのはジョーぐらい。スラッシュキックをガード後が狙い目





画面端限定





◀画面端なら舞とホンフゥにもOK。はっきり言って超キビシイ！　ほとんど大道芸ものだ

敵にまわしたときはココを攻めろ！

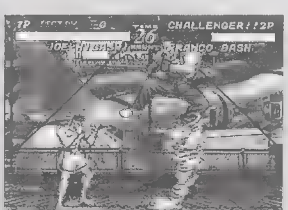


フランコの弱点

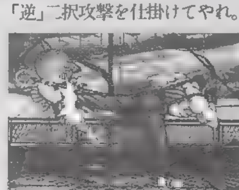
やはり飛び道具には弱い。ジャンプもオーバースウェー攻撃も遅いため，完全な先読みで跳び込まれないかぎり技のスキに攻撃を食らうことはない。強弱や撃つタイミングを変えたりフェイントをまぜたりして読みをはずせ。

中間距離では，遠距離立ち強キックやしゃがみ強キックがコワい。こちらの技のでぎわをツブされないように，蹴りが届く間合いで必殺技をだすのはひかえよう。ダッシュ攻撃も危険だ。

ウェービングブローは，ガードできればスキだらけだ。しかも，弱ならば食らった場合でもしゃがみ弱パンチの連発などで反撃できる。ガードされるようなら投げを使い，フランコに対し「逆」二択攻撃を仕掛けてやれ。

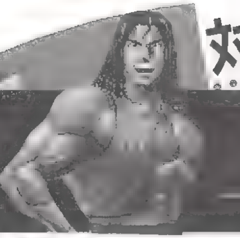


▲飛び道具は読まれないように撃つ。前方ジャンプ弱キックは素直にガードしよう



◀突然のびてくる遠距離立ち強キックに注意せよ

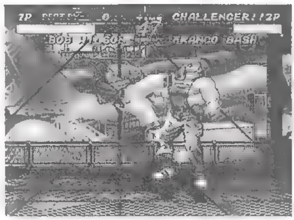
対戦攻略



ボブ・ウィルソン
BOB WILSON

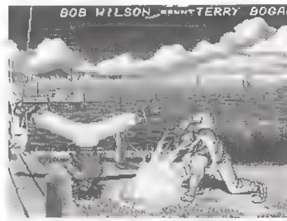
キャラの特徴　接近戦命!! 遠距離はニガテ

足技がメインのボブの得意戦法は，相手に急接近し，連続技をたたき込むこと。じつはこれだけで，相手の体力をゴッソリと奪い去ることができる。飛び道具を持っていないので遠距離戦は苦手だが，突進技やジャンプ攻撃，オーバースウェー動作を活用していけば，容易に相手に近づくことが可能。ガンガン押していける攻撃型キャラだ。



▲最終的にしゃがみ弱キック連打→バイソンホーンの連続技を狙っていくことになる

▼遠距離戦では足が届かないので，つねに自分の得意な近距離戦を挑んでいこう



有効な基本技&コマンド技

地上

ふだんはしゃがみ&立ち弱キック，しゃがみ強キックの三つで十分だが，足払い系の技が強いギースやマリーには，下段攻撃をスカせる立ち強キックを使うのもいい。しゃがみ強キックは，ガードさせると間合いが開いてしまうが，必殺技キャンセルが可能。強ワイルドウルフなどで間合いをつめるといいだろう。

遠距離立ち弱キック



◀つま先には食らい判定がない。ダッシュから使おう

しゃがみ強キック



◀キャンセルをかけて各種必殺技をだしていくのだ

対空

しゃがみ強パンチのみでOK。必殺技キャンセルが可能なので，タメる余裕があるならキャンセルでバイソンホーンにつなげることができる。ほかには，立ち強パンチ，昇り垂直ジャンプ強パンチ，クイックスウェー攻撃（キャンセル可），オーバースウェー攻撃などが有効。好みで使いわけてみよう。

しゃがみ強パンチ



◀蹴りをだしたときの姿勢が低くなり，食らい判定が小さくなる。性能は高いぞ

空中

空中戦では，相手を上から押さえ込める前方ジャンプ強キックが使いやすい。前方ジャンプ弱パンチからつないで空中連続技にしてもいいぞ。跳び込みなら，前方小ジャンプ強パンチ。めくることで相手のガード方向を惑わせやすい。ダッシュジャンプと併用すれば，強力な武器となる。ヒット後は連続技へ。

前方ジャンプ強キック



◀タイミングしだいで対空技さえもツブせるのだ

前方小ジャンプ強パンチ



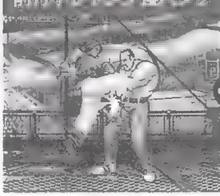
◀攻撃判定が横に広いのでめくり攻撃を仕掛けやすい

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

実戦では，しゃがみ弱キック数発→弱バイソンホーンをしつこく狙っていく。バイソンホーンは強のほうがヒット数が増えるものの，最後の攻撃がヒットしないとダウンしないので，ちょっと危険だ。

前方小ジャンプ強パンチ



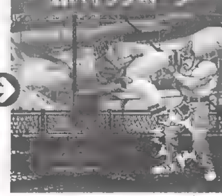
▲ダッシュ小ジャンプでもOK。めくりを狙うなら打点はやや高め

しゃがみ弱キック×3



▲ジャンプ中からレバーを⬇へ入れておいて必殺技のタメを作り

弱バイソンホーン



▲間合いが離れそうになったら，すぐに⬆＋Bでヒャッホーウ！

コンビネーションアーツ	ワイルドキャット	A，B，C，C，D

ボブのコンビネーションアーツの中で唯一，空振りしても発動するのがコレ。ほかのは1発目がヒットしないと2発目以降がでてくれないので連続技としての役割しか持たないし，それなら上で示したしゃがみ弱キック→弱バイソンホーンのほうがはるかに使い勝手がいい。ボブは無理にコンビネーションアーツを使っていく必要はないだろう。

必殺技のこだわった使いかた

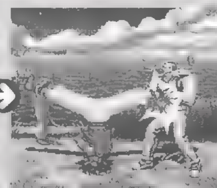
ローリングタートル

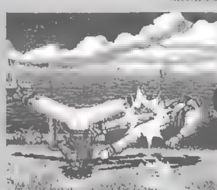
コマンドの完成直後から攻撃判定が出現するので，ピンチのときに頼れる技だ。発動中は攻撃しながら高速移動できるほか，相手を連続ガードさせることが可能。これで得意の間合いに持ち込もう。見た目のとおり，飛び道具，足払い，スウェー系の攻撃には弱いので，かならず近距離で使うこと。なお，バイソンホーンのかわりとして連続技へ組み込むことも可能だ。

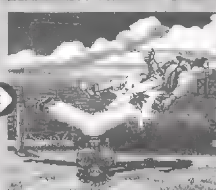
弱タートル

▶連続ヒットが特徴。攻撃時間が短いぶん，空振りしても反撃を受けにくい。なお，対空に使うときには相手をくぐる感じでだそう









強タートル

◀ヒットすると相手は倒れる（空中追いうちはアリ）。攻撃時間が長く，ケズリ＆相手を画面端へ追い込むときは，こちらのほうが◎

ボブサマー

一瞬しかコマンド入力を受けつけていないことから，使いこなすには慣れが必要だが，上昇中は完全無敵だし，カウンター・ダメージを与えることができるので，ぜひともマスターして戦略に幅を持たせたいところだ。

この技は，起き上がり時のみではなく，「吹き飛び攻撃を食らい，行動可能になった直後」にもだせるということに注目したい。たとえば，弱バーンナックルなど吹き飛び効果のある突進必殺技を食らった直後にボブサマーを使うと，確実にカウンター・ダメージを与えられるのだ。

右の写真のモーションが見えている間はコマンド入力を受けつけている。タイミングを体で覚えろ！

目押しでだせ！

▶⬆＋Cを連打していても発動するが，少しでもタイミングがズレると×。目押しできるようにしておこう







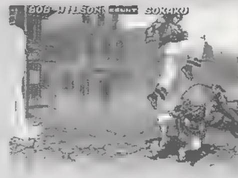
まずは相手に近づこう

ボブの主武器である連続技を使うには，密接状態まで相手に接近する必要がある。だが，飛び道具などをうまく使われると正面から近づくのは困難だ。そこで，以下の方法を試してみよう。

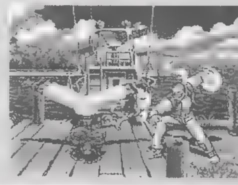
①ダッシュジャンプを使う……飛び道具への一般的な対処法としてジャンプで跳び込むことがあげられるが，ボブの通常ジャンプは軌道が高く，スピードが遅いので迎撃されやすい。そこで，ダッシュジャンプを使って跳び込みのスピードをアップするのだ。

②スウェーラインを活用……中間距離では相手を跳び越してしまうおそれがあるため，ダッシュジャンプは使いにくい。そんなときはオーバースウェー動作で弾を避けたあとスウェーライン上をダッシュ，相手に近づきオーバースウェー攻撃を当ててやろう。

③突進技で奇襲……中間距離で相手の飛び道具をガードした直後にローリングタートルで突っ込むと，もし相手が2発目を撃とうとしていればツブせる場合がある。たまに使うと効果的。



◀ダッシュジャンプでもめくりを積極的に狙おう



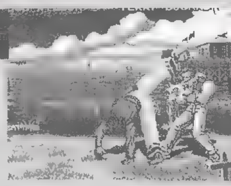
◀ローリングタートルは飛び道具対策にも使える

画面端へ追いつめろ！

ふつうは，画面端に相手を追いつめている状況でめくりジャンプをしても相手を跳び越えることはできないが，「ある条件」を満たすことで，背後に着地できることがある（→P.223）。相手にとっては着地後のガード方向が見極めにくく，有効な戦法と言える。

画面端に相手を追いつめるプロセスとしては，上で紹介している方法などを使ってひとまず相手に接近し，しゃがみ弱キックを連発する。そこにキャンセルをかけて強ローリングタートルをだし，一気に画面端まで押しだしてしまうのだ。いったん防御させてしまえば強制ガード状態になるので，無敵必殺技やオーバースウェー攻撃で脱出されることなく，安全に相手を画面端まで押していくことができるぞ。

強引に押し込め





▶基本技でかためつつ，ローリングタートルをだす。強制ガードだから脱出はできないぞ



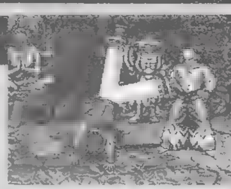
◀画面端へ追い込んだら小ジャンプからの連続技

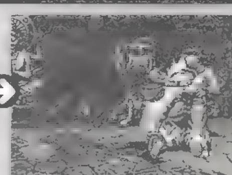
スウェーラインでの攻防

こちらがオーバースウェー攻撃を使うときは，CまたはDボタンでだすこと。ヒットしたら，その直後に対オーバースウェー攻撃→強ローリングタートルの連続技をキメよう（間合いによっては気絶する！）。もし，ガードされても「相手に接近」という目標は成功したことになり，さらには相手を画面端へ追いつめることもできて，一石二鳥だ。

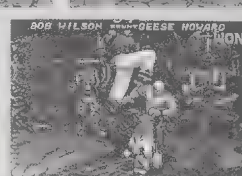
逆に，相手にオーバースウェー攻撃を使われた場合は「相手が手前と奥のどちらからくるか」で対応を変える。ボブの対オーバースウェー攻撃は，奥はリーチが長いが，手前はとても短い。せっかくだしても空振りするおそれがあるのだ。相手が手前スウェーラインにいるときは，垂直小ジャンプ強パンチで迎撃しよう（→P.160）。

CまたはDで





▶スウェーライン上でダッシュして相手に接近し，CかDボタンで通常ライン上の相手を攻撃



◀オーバースウェー攻撃はこの技を使って迎撃だ

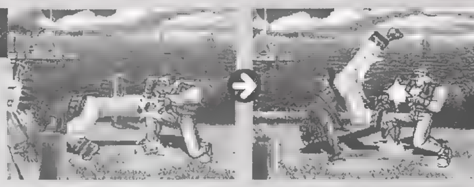
必殺技の使いどころ

ここでは，いままでに紹介してきた以外の「必殺技の使用法」をとりあげてみた。活用してほしい。

●ワイルドウルフ……しゃがみガード不可なのが魅力。こちらの攻撃を相手がひたすらしゃがみガードしている場合にだすと，とても効果的。ただし，移動距離は短いので近距離戦専用だ。

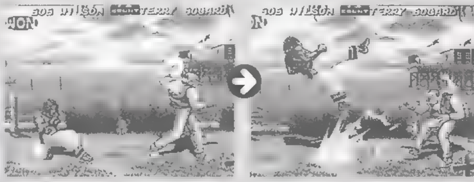
●バイソンホーン……連続技以外にも，足先がギリギリで届く間合いでだし，相手が飛び道具を撃った瞬間に当てる，といった奇襲に使える。

ワイルドウルフ



▶しゃがみガード不可の弱ワイルドウルフや小ジャンプ強キックで防御方向を惑わせよう

バイソンホーン



◀テリーやギース相手に有効。強でだせば，飛び道具を回避しつつ攻撃することができる

デンジャラスウルフのチャンス

しゃがみガード不可のデンジャラスウルフは，コマンドが↓×3回なので，単体でだすと相手に悟られてしまう。基本技からキャンセルでだそう。

あるいは，以下の戦法も有効。まず，相手の起き上がり時にレバーを↓に3回入れる。そのあと，デンジャラスウルフ，しゃがみ強キック，オーバースウェー攻撃の三択攻撃を仕掛けて，相手を惑わすのだ。

絶対にやってはいけないのが，単体で，しかも間合いが離れているときに使うことだ。簡単にオーバースウェー攻撃で回避→迎撃されてしまうぞ。

潜在能力についても同様だ。こちらは前述の三択攻撃すら仕掛けられないうえ，技をだす時期がバレバレ。はっきり言って使わなくていい。

豪華三択攻撃



▶起き上がり時にレバーを小刻みに↓へ入力してデンジャラスウルフを「におわせる」



◀基本は，足払いかデンジャラスウルフの二択だ

敵にまわしたときはココを攻めろ！



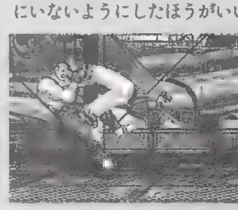
飛び道具を持っているキャラなら，フェイントをまじえながら飛び道具で追いつめていけ。タイミングを読まれないかぎりは優勢がつづく。ダッシュジャンプからの一発だけは絶対に食らわないように注意すべし。

飛び道具のないキャラは，接近戦での基本技の攻防に注意を払うこと。ボブの必殺技はすべて，オーバースウェー攻撃で回避→迎撃ができる。攻撃タイミングを先読みしてスウェーライン上からガンガン攻めたてれば，ボブ側も必殺技が使いづらくなるはずだ。

カウンター技のボブサマーは，上昇中は完全無敵でしゃがみガード不可。ボブの起き上がり時は，なるべく近くにいないようにしたほうがいい。



▲ボブの必殺技は，すべてオーバースウェー動作→攻撃を使えば回避→迎撃可能



◀ボブサマーはしゃがみガード不可。注意せよ

ボブ

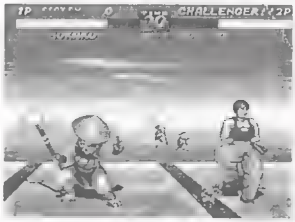
対戦攻略



望月 双角
SOUKAKU MOCHIZUKI

キャラの特徴　技の使いかたがむずかしい玄人向けキャラ

必殺技の数は豊富だが，ほとんどはスキが大きくて実用性が低い。基本技にしても，リーチが短いものばかりで当てるのもままならない。しかし，数少ない使える技は，ほかのキャラにはない能力を持っていて強力だから，それらを軸に闘えば最強の座も夢ではない。的確な行動とスキを見逃さない判断が要求される，むずかしいキャラだ。



▲一風変わった必殺技を多く持っている。チビ双角が相手を攻撃するこんな技もある

▼でも，ほとんどの技は当たる前にツブされるか避けられる。攻撃後のスキも大きい



有効な基本技&コマンド技

地上

長い錫杖を持ちながらリーチの短い技ばかりだが，遠距離立ち強パンチだけはリーチが長い。相手をケンセイしたり，攻撃のスキをねらうときに便利だ。ダッシュ攻撃を仕掛けるときは，移動しながら攻撃できる遠距離立ち強キックを使おう。これ以外の攻撃は技をだしたと同時にその場に止まってしまうぞ。

遠距離立ち強パンチ



◀この技ならば，ほかのキャラのリーチにも負けない

遠距離立ち強キック



◀ダッシュ中に使うなら，移動攻撃できるこの技で

対空

コマンド技の↙＋Cが最適．錫杖を使っているだけあって，対空技の性能としては申しぶんなく，正面からの跳び込みを確実に迎撃できる。そのほかには，後方小ジャンプ強パンチが使える。リーチが長く，相手の攻撃の届かないところから攻撃できるのが強みだ。どちらの技も，やや早めにだしておくのがコツ。

↙＋C



◀対空用のコマンド技だけあって，信頼度は高い

後方小ジャンプ強パンチ

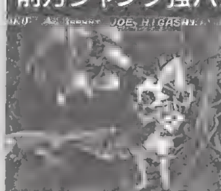


◀うまく使えば，突進技も迎撃することができるのだ

空中

跳び込みには前方ジャンプ強パンチ この技は錫杖部分が無敵なので，相手が対空技をだしてきてもツブせることが多い。空中戦用なら，先に「対空」で紹介している後方小ジャンプor垂直ジャンプ強パンチがオススメ。錫杖が真横に向いているため，前方ジャンプ強パンチよりも当てやすいぞ。

前方ジャンプ強パンチ



◀無敵必殺技以外には，そうそう負けることはない

前方小ジャンプ弱キック



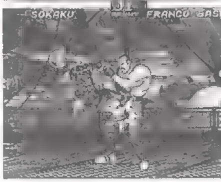
◀前方ジャンプ強パンチのほかに，この技も使えるぞ

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

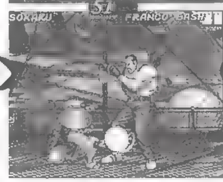
相手にジャンプ攻撃を仕掛けるときは，ガードされても反撃を受けない「まきびし」につなぐ。ダメージ狙いなら，空ジャンプからの鬼門陣か，地獄門（連携技）→憑依弾。気絶時はこちらが有効だ。

前方ジャンプ強キック



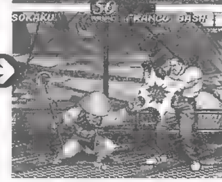
▲ジャンプ強パンチでは攻撃力が低すぎるので，キックを使う

しゃがみ強パンチ



▲コマンド技が暴発しないようにレバーは↓（真下）に入力する

まきびし



▲まきびしなら確実につながる。ほかの必殺技はリスクが大きい

コンビネーションアーツ	天魔失空脚	B，D，↘+D

双角の二つのコンビネーションアーツは，どちらもガードされると発動しないため，ジャンプ攻撃からの連続技に組み込むぐらいしか使い道がない。では，どちらを使うかだが，暗無道滅殺棍（C，C，C，C，C，C）は最後まで当たっても相手がダウンしないのが欠点。よって，ダウンさせることが可能な天魔失空脚を使うようにしよう。

必殺技のこだわった使いかた

鬼門陣

このゲームの投げ技は，相手を技に捕らえるまでに予備動作を必要とし，その動作中は無防備となる。よって，起き上がりからいきなり投げをキメるのはきわめて困難だ。

しかし，暗黒の理力にはそんなシステムなどおかまいなしだ。鬼門陣は，なんと予備動作がまったくない。コマンドが完成したときに相手が投げ間合いにいれば（空中を除く），たとえ無敵技をだしていてもつかめるのだ。また，相手が空ジャンプからの投げを狙ってきても，予備動作のぶんこちらの技が先に発動するため，逆に投げ返せる。ただ，投げたあとの硬直が長く，相手のほうが先に行動可能になる。画面端で使うと硬直中に反撃を食らうぞ。

無敵技もつかめる！





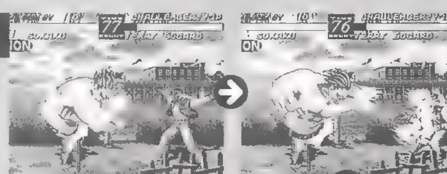
▶バーンナックル後にパワーダンクをだしてきても，そのでぎわを投げてしまう。テリーの声がむなしく響く

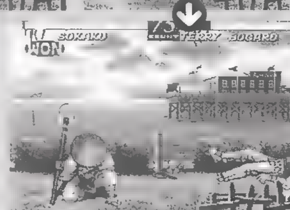
憑依弾

遠距離にすばやく攻撃できる技が，これしかない。ほかの飛び道具は相手にラクラクとかわされてしまうが，この技ならば相手のスキを一瞬で攻撃できる。強攻撃をガードしたあとや，飛び道具のモーション中が狙い目だ。そのかわり，攻撃後の硬直時間が驚異的に長い。つまり，だすからには絶対にヒットさせる必要があるのだ。もしガードされたら，悪あがきとして潜在能力コマンドの準備をしておこう。

何回か食らわせてやれば，そのうち相手はライン移動や後方ジャンプなどで逃げたり，飛び道具を多用してくるはず。そうなったら，相手に接近しての鬼門陣，という双角の黄金パターンに持ち込むのはむずかしくない。

絶対にヒットさせろ





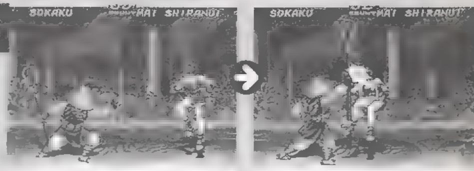
▶長いリーチで，技のでぎわをたたくのだ。万が一ガードされたら，長い硬直中にイターイ反撃が待っているぞ

基本戦略…攻めに鬼門陣，守りにまきびし，挑発に野猿狩り…

闘いの主軸はまきびしだ

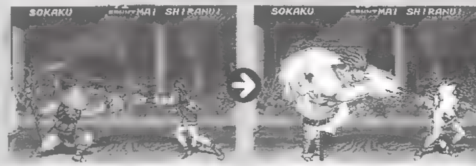
飛び道具は，種類だけは豊富だが，使用に耐えうるのはまきびしだけだ。攻撃前後のスキが小さくて，撃ち合いにも負けないぞ。この技で跳び込みを誘って錫杖上段打ちで迎撃するのが，オーソドックスながらもリスクのない戦法。オーバースウェー動作で避けられたら，対オーバースウェー攻撃で確実に迎撃したい。しかし，この戦法には弱点がある。投げたまきびしが消えるまでは，破滅の炎以外の必殺技がまったくだせなくなるのだ。注意しよう。

跳ばせて落とす



▶非常にベーシックな戦法ではあるが，かなり強力。まきびしの硬直はないに等しい

相殺されたら



◀相手が飛び道具で相殺してきたらチャンスだ。届くなら憑依弾で技の硬直をねらえ！

近距離戦を制す

双角の基本技は遠距離立ち強パンチをのぞいて，リーチがなさすぎる。そのかわりにどれも食らい判定は小さく，相手の技と同時にぶつかると一方的に勝つことが多い。なかでも，しゃがみ強キックは上半身をのけぞらせているため，ヒットさせやすい。

破滅の炎も，しゃがみ攻撃に対する返し技だ。身体が宙に浮くため，相手の技を避けつつ攻撃できる。しゃがみ弱キックの連発からしゃがみ強キックへ移行する瞬間がチャンスだぞ。

邪棍舞



▲この技はカウンター攻撃として強力なのだが，すばやくだせないのが難点。ガード中にボタンを連打しておくのが最良だろう

破滅の炎



▲相手の下段攻撃をスカすことができる。ただし，ガードされた場合のスキが大きいので，ひんぱんにだすと簡単に反撃される

鬼門陣のキメかた（攻撃編）

決め手に欠ける技が多い双角だが，鬼門陣だけは強力無比な攻撃だ。この技をいかにキメるかが，勝負を大きく左右するといってもいい。

もっとも有効なのは，ダッシュ(小)ジャンプ強パンチを上昇中にだして，着地と同時につかむ「スカし投げ」。相手が先読みでジャンプしたと同時に無敵技をだしてきてもツブせるし，こちらの着地を投げにきても鬼門陣が先に発動する。そのうえ，無敵技のモーション中さえつかめるので，いったん双角が着地してしまったら最後，相手はオーバースウェー動作以外に避ける方法がないのだ。あらかじめまきびしや憑依弾でケンセイしておいて，反撃をだしづらくしておくとキメやすいぞ。

攻撃が当たらず，ちょうど目の前に着地するように破滅の炎をだして相手に近づき，攻撃終了後に仕掛けるのもなかなか有効な手段だ。

オーバースウェー動作から狙うときは，ダッシュを使って背後にまわってから仕掛けると反応されにくい。



◀前方ジャンプ強パンチは，跳んだ直後にだして

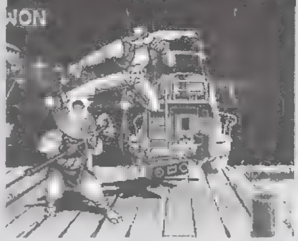
◀着地と同時にコマンドを完成させて投げるのだ

鬼門陣のキメかた（守備編）

相手の攻撃に対する反撃にも鬼門陣は大活躍。バーンナックルなど攻撃後のスキが大きい突進技やジャンプ攻撃（打点が高いときのみ）をガードしたあとに，すかさずコマンドを入力してやれば，硬直中の相手を投げることができる。一瞬でもスキをみせたら完璧にキメられるようにしよう。

また，こちらの起き上がり時に攻撃を重ねてきた場合も，起き上がったと同時に投げがキマる。スクリューアッパーを重ねられても平気だぞ。

ジャンプ攻撃ガード後に



▲この打点でガードすれば鬼門陣で投げることが可能。これよりも低い場合は，直後の相手の技を食らう危険がある

突進技ガード後に



▲バーンナックルやスラッシュキックなどのあとは絶好のチャンス。ほかの技でも，間合いに入っているなら狙ってみよう

野猿狩り，邪神棍，秘技雷落としの活用法

まきびしだけが飛び道具ではない。しかし，技のモーションが大きい，弾のスピードが遅い，撃ったあとの硬直がやたらと長い，の三重苦。近距離では撃つ前にツブされ，遠距離では簡単に跳び込まれる。勝ちたいだけなら使う必要はないが，用意されているからには使わなきゃもったいない。ここではそんな「ふだん使わない技」を闘いに導入する方法を紹介しよう。

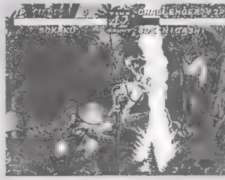
双角の分身をだす野猿狩りは，対空技として使う。相手の跳び込みに合わせてバックステップしてコマンド入力しよう。攻撃力は↙＋Cと同じだ。

邪神棍はさらに攻撃判定の出現が遅く，対空には使いにくい。これは，相手の起き上がりに重なるようにだすのがベストだ。転ばせたあとにバックステップをして使えば，立ちガードで防御できない位置にヒットするぞ。

秘技雷落としは，まきびしをガードさせてから使ってモーションの長さをカバーするのがいい。まきびしを連続でだすと思って跳んだ相手に当たる。



◀チビ双角は先頭にしか攻撃判定がないので注意



◀オーバースウェー動作でしか避けられない

敵にまわしたときはココを攻めろ！



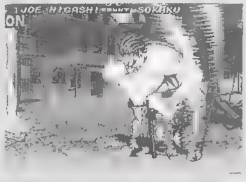
実戦ではまきびしと憑依弾をメインに使ってくる。まきびしが画面に残っていると破滅の炎以外の必殺技がだせないので，オーバースウェーで避けてラッシュをかけるのが有効だ。突進技はガードされて鬼門陣を狙われるから多用は禁物。また，起き上がりに近距離で技を重ねるのは自殺行為に等しい。



▲突進技をガードされると鬼門陣で確実に投げられる。連続技以外で使うのは危険だ

双角の跳び込みは「対空としてのオーバースウェー攻撃（P.161参照）」で迎撃するのが，もっとも安全な手段だ。

憑依弾は，ガードしてしまえば攻撃後の硬直中に突進技や飛び道具で反撃できる。中間距離で防御を固めて誘いだしてやろう。一度イタいめにあわせれば，双角としてもだしづらくなる。そうなればこちらがペースを握れるぞ。



◀起き上がりに技を重ねると鬼門陣のエジキに

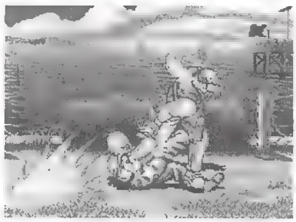


対戦攻略 ブルー・マリー BLUE MARY

キャラの特徴 多彩な投げ技がウリのテクニカル・キャラ

強力な突進技や飛び道具がないため遠距離戦は不利だが，すばやいフットワークと多種多様な投げ技&連携技を持っており，一発逆転性は高い。

ただ，相手を迎撃するのに適した技が少ない（弱い）ので，各種スウェー動作を駆使しないと，防戦一方の展開になってしまう。クセの多い必殺技を使いこなすことも課題の一つだ。



▲連携技（投げ技）はコマンドサンボの名に恥じないほど豊富で，かつ実用度が高い

▼基本技はキック系が主体となる。パンチ系よりもリーチが長く，ダメージも大きい

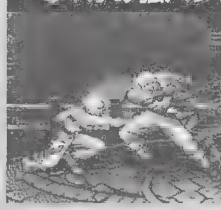


有効な基本技&コマンド技

地上

しゃがみ強パンチ，しゃがみ強キックが必殺技キャンセル可能なので，うまく活用したい。中間～遠距離では，突進技などのでぎわをツブせるダッシュ強パンチと，リーチの長い→＋Dが有効。→＋Dは，ヒットした相手を手前ラインに飛ばすので，すぐにAB同時押しの対オーバースウェー攻撃で追撃しよう。

しゃがみ強パンチ



◀連続技の起点や突進技の迎撃（ツブシ）にも有効

→＋D



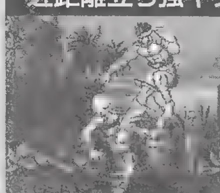
◀とにかく強い。2～3回ぐらいなら連発してもいい

対空

近距離なら立ち強キック，遠距離ならしゃがみ強キックが使えるが，有効な間合いがあまりにも限定されており，いまー一つ確実性がない。

結論としては，すなおにガードするかクイックスウェーやオーバースウェーを使ったほうがいい。下記の攻撃で，空中戦に持ち込むのも手だろう。

近距離立ち強キック



◀真上の相手になら，かなり有効な対空技となる

しゃがみ強キック



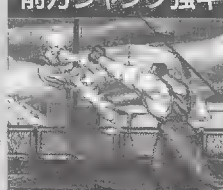
◀遠くても近くてもダメ。食らい判定の低さがウリ

空中

前方ジャンプ強キックは多くの対空技をツブせるが，空中戦に弱く，打点が高くなりやすいのが欠点。前方小ジャンプ弱キックも同じことが言える。

垂直ジャンプ強パンチは空中戦で重宝するが，しゃがんだ相手には空振りする。一瞬しか攻撃しないがリーチは長い，垂直ジャンプ強キックと使いわけよう。

前方ジャンプ強キック



◀ダッシュ小ジャンプから使えば，まず迎撃されない

垂直ジャンプ強パンチ



◀強キックよりも攻撃の出現が早く，持続時間も長め

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

右の連続技は，相手の体力を1／3ほど奪うことができる。間合いや入力タイミングをさらに限定してしまうが，跳び込みのあとにしゃがみ弱キックを追加することが可能だ。ダメージも少しだけ増える。

前方ジャンプ強パンチ



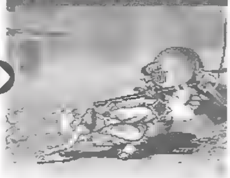
▲打点を低くできれば，前方ジャンプ強キックでも可

しゃがみ強パンチ



▲跳び込みの段階からCボタンを連打して，確実につなげよう

ストレートスライサー



▲跳び込んだ直後から↙に入れてタメを作っておくことを忘れずに

コンビネーションアーツ	セクシーステップ	B，→+D

セクシーステップは，近距離なら連続技やライン飛ばしに，遠距離なら→+Dのかわりに（単発でだすよりも動作が速い）と重宝する。連続技としてなら，コンビネーションスナッチ（A，C，C，C，→↓↘+D）が有効。しゃがみorよろめき状態の相手には最初の技（A）が空振ることもあるが，それ以降の攻撃はちゃんと当たるぞ。

必殺技のこだわった使いかた

M.スパイダー

足払いをはじめ，パワーウェイブや烈風拳（ダブルはダメ）を跳び越えつつ攻撃できる。ガード不可という点も長所だが，ジャンプなどで簡単に回避されるため，なんらかの布石が必要。

手軽なのはしゃがみ強パンチをキャンセルして使うことだが，手軽ゆえに読まれやすいので，右のような連係も組み込もう。これは，超必殺技や潜在能力を使うときも同様だ。

混戦時

▶跳び込みやオーバースウェー攻撃をバックステップで回避した直後に仕掛ける。スピンフォールや→+Dで代用してもいい









ラインを利用

◀基本技からのキャンセルにくらべて，クイックスウェー攻撃や対オーバースウェー攻撃のキャンセルは，意外と回避されにくい

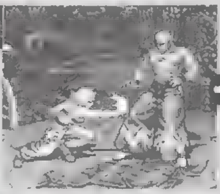
ストレートスライサー

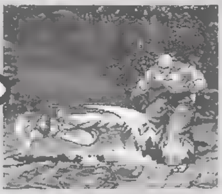
この技は，M.クラブクラッチと同様見た目ほど食らい判定が低くないので，相手の跳び込みや飛び道具をくぐる手段にはならない。しかも，ガードされると反撃必至なので，確実に当たる状況でのみ使おう。

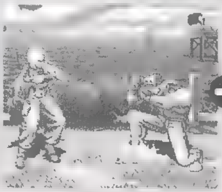
その代表が上記の連続技だが，よほど接近していないとつながらないのが欠点。地上攻撃の空振りに対するカウンターとして使ったほうが確実かも。

連続技として

▶しゃがみ強パンチからの連続技を成立させるには，写真より間合いが近くないとダメ。それだけ成功率が低いので，乱用は厳禁だ









カウンターとして

◀下段攻撃をガードさせたあと，少し後退することで反撃を誘っておいてからだす。相手の攻撃がギリギリ届かない位置を把握しよう

相手に近づくための手順

マリーは接近戦を得意とするので，まずはジャンプやオーバースウェー攻撃を使って相手に近づく必要がある。

跳び込んだ場合は，ジャンプ攻撃のあとにしゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックをだす。打点が低ければヒット時は連続技になるぞ。

オーバースウェー攻撃で近づいたら，投げ返しを防ぐためにしゃがみ弱パンチをだしておく。そのあと，しゃがみ強キックorアキレスホールドの二択を仕掛けるなど，先手を維持するのだ。



▲一気に間合いをつめたいなら，ダッシュ小ジャンプ強キック（弱キック）が有効。攻撃のスキをつけば，無敵必殺技や空中戦で返される心配もない

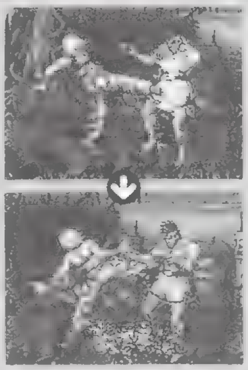


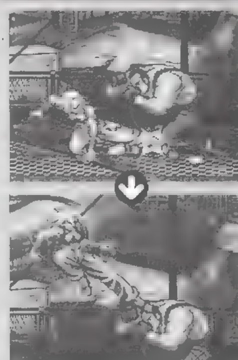
▲通常のダッシュ→別ラインへ移動→別ラインでのダッシュと，持ち味のスピードを活かして近づく。オーバースウェー攻撃は反撃されにくいDボタンのものを使おう

起き上がりでの攻防

自分の起き上がりに攻撃された場合は，無敵必殺技がない以上，ガードして反撃のチャンスを待つか，オーバースウェー動作で回避するしかない。

そのかわり，相手の起き上がりに対する攻め手は豊富だ。跳び込みやオーバースウェー攻撃のほか，近距離立ち強キックを重ねておいて，ヒット後に➡＋Dへつなぐこともできる。ガードを固める相手には，クイックスウェーからの連携技や，後方ジャンプ弱キックで奇襲をかけるのが有効だ。


◀強キックは早めに重ねたほうが反撃されにくい
◀そのまま➡＋Dから対オーバースウェー攻撃に


◀密着状態からしゃがみ弱キックをガードさせて
◀Bボタンを連打しつつ↖に。ガードをくずせ

アキレスホールドへの手順

狙い目は，突進技のガード後，相手のジャンプ攻撃をくぐったとき，オーバースウェー動作や自分のジャンプ攻撃を空振りしたあと（スカし投げ）の三つ。地上攻撃の切れ目に反撃してもいい。相手がよろめき状態になったらストレートスライサーで追撃だ。

なお，投げ技，コマンド技，基本技を使うためにDボタンを押す場合，A～Cボタンのいずれかと同時押しすると，絶対に必殺技が暴発しない。意外と重要なので習慣づけよう。

ガード後の反撃

▶技や間合いによって反撃できないことも。オーバースウェー攻撃のガード後も狙い目





スカし投げ

◀オーバースウェー時は，攻撃せずに，レバー操作で相手に接近しつつ投げ技を狙う

クイックスウェーからの連携技をキメる

この連携技は，操作が複雑なので，右図のように入力してみよう。慣れれば，確実にクイックスウェーから連携技へとつなげられる。この攻撃が有効な状況は，以下のとおり。

●相手の跳び込みに……ジャンプ攻撃をクイックスウェーで回避して投げ。相手の着地と同時にボタンを押さないと，着地後のしゃがみ攻撃にクイックスウェーがツブされるので注意。

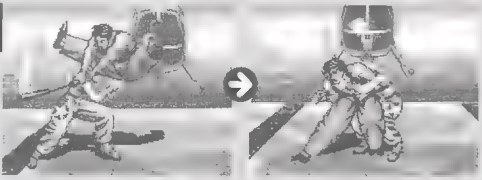
●相手の突進技に……バーンナックルやダッシュ立ち強キックなどの上段攻撃系なら問題ない。ひとまずガードしてその直後に仕掛けるのも手だ。

●相手に攻撃をガードさせてから……ジャンプ攻撃や密接状態からの弱攻撃をガードさせ，その直後に仕掛ける。相手の起き上がりに狙ってもいい。

フェイスロックの入力方法



間合いと相手を見切れ



▶有効範囲の狭さが最大の問題だ。下方向に攻撃判定が広い技は避けられないので注意

コンビネーションスナッチの活用法

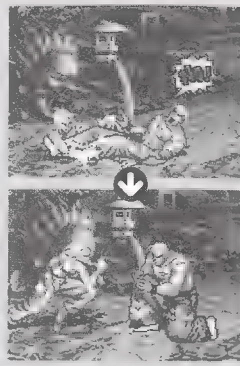
コマンド入力（A，C，C，C，➡⬇↘＋D）に慣れがいるが，少し離れた間合いからでもつながり，攻撃力も高い（ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→ストレートスライサーよりも上）のがポイント。投げ技と同様，接近戦での反撃手段として役立てよう。

そのほか，アキレスホールド（自分が画面端にいたときのみ）やフェイスロックによって，よろめき状態になった相手にも狙える。投げ技の動作が終わると同時にダッシュで接近し，そのままレバーを➡に入れながらコマンドを入力すればOKだ。

跳び込みからの連続技は，近い間合い＆低い打点でジャンプ攻撃を当てないと成立しないので，あまり狙わないほうがいいだろう。



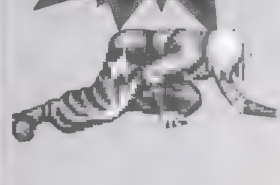
◀立ち弱パンチが遠距離用になる間合いでもOK



◀画面端にいれば、アキレスホールドのあとでも

◀ダッシュからコンビネーションアーツが当たる

敵にまわしたときはココを攻めろ！ マリーの弱点



投げ技の間合いが広いため，不用意な接近戦は避けよう。飛び道具があるキャラならそれを主軸に攻めたい。

マリーの基本技→必殺技の二択攻撃は，すべてオーバースウェー動作で確実に回避できる。ガード後すぐにボタンを同時押しする習慣をつけること。



▲マリーの➡＋Dは，地上攻撃より跳び込みやオーバースウェーで反撃したほうが安全

超必殺技（潜在能力）を警戒するなら，ジャンプ攻撃をメインに攻めるといい。

相手の対空技であるクイックスウェーからの連携技は，攻撃の先端を当てるように跳び込むか，めくりジャンプでコマンド入力を無効化すれば大丈夫。

ストレートスライサーは，先端が当たる間合いで仕掛けられたとき以外はガード後に反撃できる。強力な連続技をたたきこんでやろう。



◀二択攻撃は、とにかくオーバースウェーで回避

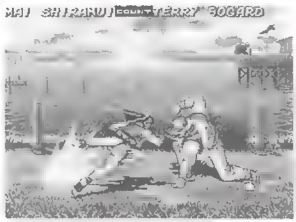


対戦攻略 不知火舞

MAI SHIRANUI

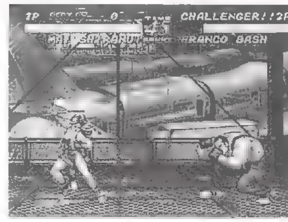
キャラの特徴　すばやい動きで相手を幻惑しよう

『餓狼SP』までと同様，舞の武器となるのはその「すばやさ」。小ジャンプやダッシュ，スウェーラインなどの新システムも手伝って，相手を容易に惑わすことができる。花蝶扇，龍炎舞も使いやすく，ダッシュ技や空中戦も得意と，いいことずくめ。今回も「蝶のように舞い，蜂のように刺す」という舞らしい闘いで，相手を圧倒せよ。



▲オーバースウェー動作がすばやく，ジャンプも高速。このスピードを活かせ！

▼離れては花蝶扇で押していけるし，近づけばトリッキーに攻めることができる



有効な基本技&コマンド技

地上

遠距離立ち強キックはリーチが長い。しかも，ダッシュ中にだせば慣性を残したまま（前へ移動しながら）攻撃がでるので，相手の動きを封じるのに使える。しゃがみ弱パンチは扇子の部分の判定が強く，連射がきくので密着時に有効だ。しゃがみ強パンチはキャンセルをかけて必殺技へつなげるときに使おう。

遠距離立ち強キック



◀ダッシュの勢いを，技に活かすことができるのだ

しゃがみ弱パンチ



◀連打からキャンセル弱・龍炎舞につなげて連続技に

対空

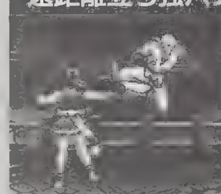
しゃがみ強パンチがもっとも強力だ。相手の着地点に置いておく感じでだせばほとんどのジャンプ攻撃に勝てる。少し遠めのときは前述の遠距離立ち強キックの足先だけを当てるようにだす。さらに間合いが広いときは遠距離立ち強パンチが有効だが，かなりスキが大きいので，空振りにはくれぐれも注意すること。

しゃがみ強パンチ



◀クラックシュートなどもツブすことができる

遠距離立ち強パンチ



◀このぐらいの距離なら，ほとんどの技に勝てるのだ

空中

跳び込みには，前方ジャンプ強キックがベストだ。無敵必殺技や避け攻撃にはさすがに負けてしまうが，攻撃判定が下方向に伸びているため，打点を低くしやすいし，めくりにも使える。空中戦にはジャンプ強パンチが有効。ヒットすれば相手を地上にたたきつける，空中投げに化けやすい，などの利点がある。

前方ジャンプ強キック



◀跳び込みには，この技を使っていればまず問題ない

ジャンプ強パンチ



◀ヒットすると相手を地面にたたきつける（ダウン）

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

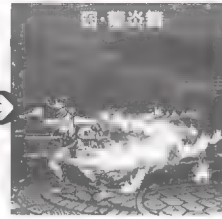
途中で防御されても，そのままケズリとして使用できるのがうれしい。立ち強パンチはしゃがみでもいいし，近距離立ち強パンチを入れないで強・龍炎舞につなげても可。だしやすいほうを使おう。



▲なるべく低めに当てる。めくるときも高くならないように注意



▲キャンセルをかけるのは2段目でもいいが，それだと少々難度UP



▲すばやくキャンセルし，龍炎舞につなぐ。花蝶扇でもかまわない

コンビネーションアーツ	飛燕連舞	B，➡+B，➡+B

このコンビネーションアーツの魅力は，なんといっても2発目の➡+Bがしゃがみガードできない点だ。これを活かして，相手の起き上がりなどにしゃがみ弱キックとの二択攻撃を仕掛けることができるぞ。与えるダメージは少なく，2段目をガードされると反撃されてしまうが，攻撃を上下に振られるのは相手にとってイヤなもの。積極的に使おう。

必殺技のこだわった使いかた

ムササビの舞

ムササビの舞は，普通に使うと打点が高くなり，ガードされた場合に反撃を受けてしまう。しかし，空中ならどこでもだせるという長所をうまく利用すれば，反撃されないように打点を低く調節できるほか，以下のような使いかたも可能なのだ。

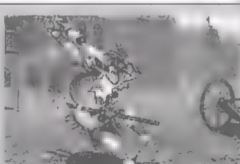
まず一つは，小ジャンプ直後や着地直前にだす奇襲的な使用法。ムササビの舞は空中で一瞬止まるので，すばやいジャンプ攻撃とのタイムラグが相手にとっては対処しにくいところだ。

つぎは「めくり」での使用。弱と強では降下する角度がちがうので，それも計算に入れて使いわけよう。距離の感覚をつかめば，相手がしゃがみ状態でもめくることができるぞ。

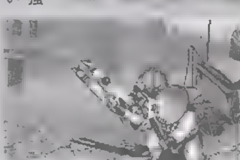
そして「フェイント」(⬇+AB)。これは，身体を丸める動作をしたあと後方へもどる……というものだ。通常のムササビの舞およびジャンプ攻撃と併用すれば，相手は対空技をだすタイミングがわからなくなる。もし，スキが大きい対空技をスカしたら，すぐにダッシュで近づき，連続技や雲雀疾風の舞（C，C，C，D）をキメよう。

最後に「ジャンプ攻撃をキャンセル」しての使用。空中戦でジャンプ攻撃を当てたあと，キャンセルをかけてムササビの舞で突っ込めば，相手の体力をケズれるぞ。無敵対空技を持つキャラが相手なら，前述の「フェイント」をキャンセルでだして後方へ逃げよう。

弱，強の使いわけ



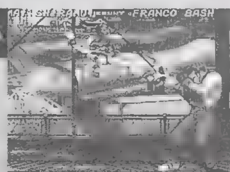
▶相手をめくるなら，強を使うほうがやりやすい

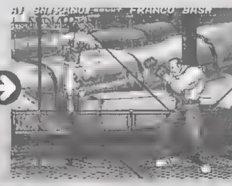


◀打点を低くするのが目的なら，弱ムササビの舞

キャンセルする

▶逃げてもよし，そのまま突っ込んでもかまわない。相手キャラや間合いで使いわけよう









▲必殺技をよけたり，間合いを離したりとフェイントの用途は広い。だが，相手に読まれると，突進技のエジキになってしまう

基本戦略…オーバースウェー，ダッシュなどで相手を惑わせつづけよう…

地上での基本的な攻めかた

間合いが離れているときは，花蝶扇やダッシュ遠距離強キックが主武器。オーバースウェー攻撃ですぐに反撃されない程度の間合いで花蝶扇を撃ち，それをダッシュで追いかけて遠距離強キックをだす。すると，相手が動こうとしたところに当たるぞ。ただ，スライディングなどには負けるので注意。

接近戦では，しゃがみ弱パンチ連発→龍炎舞or弱・花蝶扇でケズったり，オーバースウェー攻撃で相手のうしろにまわりこむなどの方法で攻めよう。

ダッシュ遠距離強キック



▲ダッシュの慣性を利用して，前進しつつ攻撃できるのが強み。花蝶扇と1セットで使って，相手の動きを封じてしまえ！

しゃがみ弱パンチ



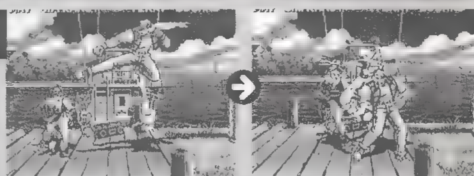
▲連射できるのがグー。数発だしたら立ち（しゃがみ）強パンチorしゃがみ強キックにつなげ，仕上げはキャンセル龍炎舞だ

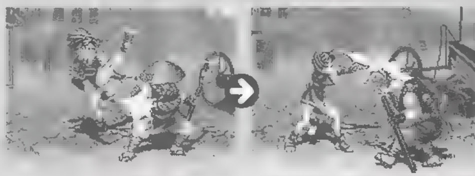
オーバースウェー攻撃を対空に

舞の場合，オーバースウェー攻撃がもっとも頼れる対空技になる。相手のジャンプを見たら，すかさずオーバースウェー動作→Dボタンでのオーバースウェー攻撃をだす。相手の着地の瞬間に攻撃が当たれば，そのままオーバースウェーを利用した連続技に持ち込むことが可能だぞ。たとえタイミングが遅くてガードされても，反撃を食らうことはまずない。ジャンプの滞空時間が長いキャラや，よく跳び込んでくる相手には，どんどん狙っていこう。

反応速度命！

▶すぐに反応できれば，オーバースウェー動作で迎撃する。小ジャンプにはキツいけどね





地上で当たれば

◀強のオーバースウェー攻撃が地上でヒットすれば，そのまま連続技に持ち込めるぞ

オーバースウェーを多用されたら……

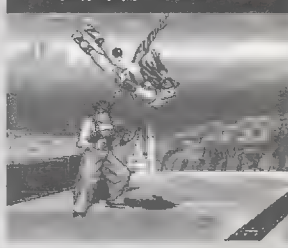
一番いいのは対オーバースウェー攻撃を当てることだが，反応してだすのはなかなかむずかしいし，舞はリーチが短いので届かないこともしばしば。そこで，手前と奥のスウェーラインに攻撃可能な陽炎の舞で対処するようにしよう。陽炎の舞は攻撃判定がでるのが遅いため，先読みでださなければならないが，一度でもヒットすれば，相手も警戒してオーバースウェー動作を多用しなくなるはず。ただし，空振りした場合は手痛い反撃を食らうぞ。

「陽炎の舞！」



▲攻撃がでてしまえば，スウェーラインと通常ラインの飛び道具には勝てるが，できわともどりのスキはかなり大きいので注意

画面端では……



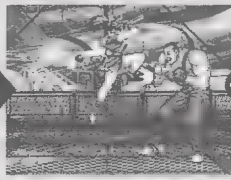
▲画面端ではスウェーライン上の相手が見づらいので，ガード方向がわかりにくい。早めに必殺忍蜂やムササビの舞で逃げよう

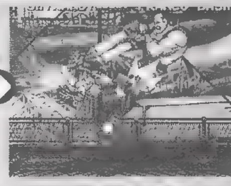
不知火流　二択攻撃

二択のパターン

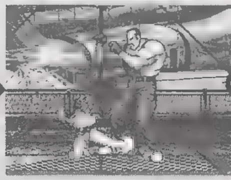


▶相手の起き上がりに近距離立ち弱キックを重ねる。ここから二択攻撃がはじまるぞ





◀しゃがみガードなら、そのまま飛燕連舞をだす





◀しゃがみ強キック→花蝶扇でも可

相手をダウンさせたら，絶好の攻撃パターンがあるぞ。コンビネーションアーツの飛燕連舞（B, ➡+B, B）と，しゃがみ弱キック→弱・龍炎舞による二択攻撃だ。起き上がりにはこの二つを使ってプレッシャーをかけろ！

こんな攻めかたもある！

しゃがみガードでは防御できない，前方&後方ジャンプ直後の強キックを利用した戦法を紹介しておこう。

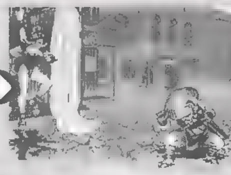
まず，ダウンしている相手に密着し，起き上がりにあわせて後方ジャンプ強キック。これはしゃがみガードをしている相手にヒットするので，先に述べた二択攻撃に混ぜると強力だ。

さらに，この技にキャンセルをかけてムササビの舞をだすこともできる。フェイントで後方へ逃げてもいいし，ガードさせたあとに飛燕連舞（B, ➡+B, B）を仕掛けるのもいい。

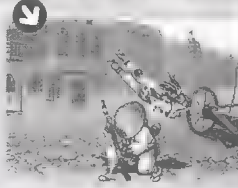
これらの戦法は，起き上がりばかりでなく，跳び込みやオーバースウェー攻撃をガードされたときにも使える。攻撃を上下に振って，ガード方向を迷わせてしまえ。

しゃがみガード不可





▶後方ジャンプでもOK。ただし，起き上がりを攻めるときは無敵必殺技に注意しよう



◀着地後も主導権は舞にある。お好きにどうぞ

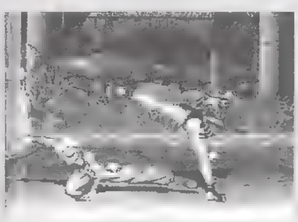
敵にまわしたときはココを攻めろ！

舞の弱点



確実な対空兵器がない舞に対しては，ダッシュジャンプでガンガン跳び込み，基本技→キャンセル必殺技を狙おう。

守勢にまわった場合は，無敵必殺技やオーバースウェー攻撃を使って舞のラッシュを止める。ガードしていたらますます相手のペースになるだけだ。



▲舞の攻撃でもっとも気をつけたいのが，この技。先読みでしゃがみ強キックをだせ

多用してくるであろうダッシュ遠距離強キックは，足元が弱点。先読みでしゃがみ強キックをだしてツブそう。攻撃時に姿勢が低くなるジョー（↘+Dのみ），マリー，アンディなら，わりと簡単に迎撃できる。

至近距離で龍炎舞をガードした場合，テリー，フランコ，ギース，秦兄弟の5人ならば，しゃがみ強キックで技の硬直中に反撃可能だ。覚えておこう。



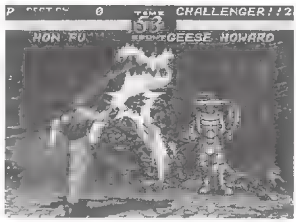
◀花蝶扇を見てから反撃するのはむずかしいぞ

対戦攻略 ホンフウ HON FU



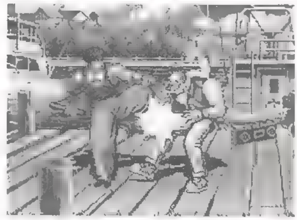
キャラの特徴　ヌンチャクを使った強力な技と，すばやさで勝負

飛び道具こそ持っていないが，攻めにはヌンチャクを使ったリーチのある基本技&二つの突進技，守りには九龍の読み&制空烈火棍と，性能が高い技がそろっている。ダッシュやオーバースウェー攻撃も速く，超必殺技（潜在能力）のカデンツァの嵐を連続技に組み込めば一発逆転も可能など，ポテンシャルの高いキャラといえるだろう。



▲制空烈火棍のおかげで守りは完璧。ホンフウは跳び込みもラッシュもコワくない！

▼当たるとイタいカデンツァの嵐。突進のスピードが速く，攻撃判定もかなり広い



有効な基本技&コマンド技

地上

地上戦では，ヌンチャクを使った攻撃が威力を発揮する。遠距離立ち弱（強）パンチはリーチがあるうえ，ヌンチャク部分が無敵なので，相手の動きを止めるのに使用できる。とくに弱パンチはスキも少なく使い勝手がよい。さらにリーチが長いクイックスウェー攻撃は，上半身も無敵なので中距離戦で役に立つ。

遠距離立ち強パンチ



◀リーチを活かして，先端を当てるようにしよう

クイックスウェー攻撃



◀ヒットすると，相手は奥スウェーラインに吹っ飛ぶ

対空

しゃがみ強パンチは，上を向いているヌンチャクが強力で，対空技として安心して使える。しかし，横方向のリーチが短いため，少し距離が離れた場合は遠距離立ち弱パンチに切り換えよう。

ただ，ホンフウには無敵必殺技の制空烈火棍があるので，無理に基本技で迎撃する必要はあまりない。

しゃがみ強パンチ



◀制空烈火棍がだしづらいときはコレで

遠距離立ち弱パンチ

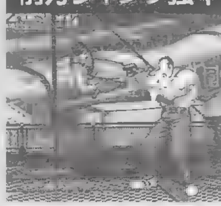


◀こちらは着地点が少し遠い場合に使用する

空中

前方ジャンプ強キックは攻撃がでるのが速く，跳び込み（めくり攻撃を含む）にも空中戦にも有効だ。普通に正面から跳び込むときは，下方向に強い前方ジャンプ強パンチでもいい。前方&後方ジャンプ弱キックは，ジャンプ直後にだせばしゃがみガードできないことや，ジャンプ中に何度もだせることが強みだ。

前方ジャンプ強キック



◀ダッシュ小ジャンプからだせば迎撃されにくい

前方&後方ジャンプ弱キック



◀横方向に強いし，ジャンプ中に何度もだせる

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

2段目の近距離立ち強パンチは，着地後すぐにださないと間合いが離れてしまって，制空烈火棍につながらないことも。自信がない人は，近距離立ち強パンチをはぶいてしまおう。

前方ジャンプ強キック



▲でるのが速いので，引きつけてださなければヒットしないぞ

近距離立ち強パンチ



▲着地後にすばやくだす。キャンセルするのは1発目にしよう

弱・制空烈火棍



▲強は攻撃判定の出現が遅くてつなげにくいから，かならず弱で

コンビネーションアーツ	清龍出水の法	C, C, C, C, D

このコンビネーションアーツは攻撃力が魅力。タイガーキックなどスキの大きい技をガードしたあとには，投げのかわりにコレをキメよう。最後の強キックが当たらず対々点穴になってしまっても，間合いが離れるのでまず反撃は受けない。混龍出水の法（C, C, D）は，最後までヒットしても反撃を食らうので，使わないほうが無難。

必殺技のこだわった使いかた

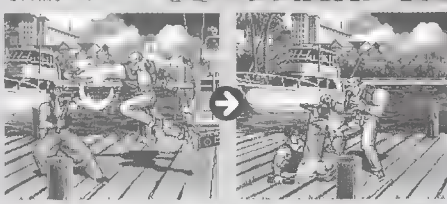
九龍の読み

おもに，突進技対策として使う。相手が技をだしたらすばやくコマンドを入力し「九龍の読みの最初の足」を置いておく。そうすれば，突っ込んできた相手をその足で迎撃して，乱舞をキメることができる。相手が飛び道具を撃って突進技で追ってきたときなどは，飛び道具をガードしたあとにだすことも可能。また「避け状態の保留」を使う手もある（P.222参照）。

飛び道具のあとに

▶飛び道具→突進技の連係を多用する相手には，飛び道具をガードした直後に九龍の読みをだせば，突っ込んできた相手にキメられる





ガード後でもOK

◀バーンナックルやスラッシュキックなら，写真の状態からコマンドを入力してもキマるが，深くガードしないとむずかしい

カデンツァの嵐

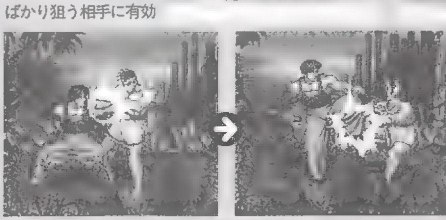
ガードされると確実に反撃を食らうため，九龍の読みと同じようにスキの大きい技をガードしたあとにだすか，近距離からいきなりだして意表を突くか，あるいは連続技に組み込むかだ。

なかでもオススメなのは，連続技。近距離立ち（しゃがみ）強パンチや，対オーバースウェー攻撃をキャンセルしてだせば，相手の体力をごっそりと奪える。ぜひマスターしておきたい。

コレが使える

▶対オーバースウェー攻撃がヒットすれば，相手をこちらにもどして乱舞をたたき込める。オーバースウェー攻撃ばかり狙う相手に有効





スキを見せたら

◀近距離離立ち強パンチなどからキャンセルでつなげよう。その前に前方ジャンプ強キックをキメておけば，相手の体力を7割近く奪う

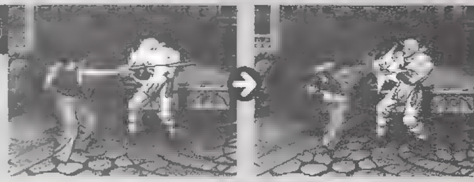
ホンフウ

中間距離での闘いかた

中間距離で頼りになるのは，遠距離立ち弱&強パンチとクイックスウェー攻撃だ。ギリギリでヌンチャクが届く間合いから遠距離立ち弱パンチをだせば，相手の必殺技のでぎわをツブすことができる。連射も効くので，これでケンセイしつつ，たまに遠距離立ち強パンチをガツンと当ててやる。この二つにクイックスウェー攻撃も混ぜていけば，それだけでも相手にとってはイヤな攻撃となるはずだ。

ホンフゥのクイックスウェー攻撃はヒットすれば相手を奥スウェーラインに吹っ飛ばすことができる。もし至近距離でヒットしたら，すかさず対オーバースウェー攻撃をだせばつながるぞ（少しでも離れていると，対オーバースウェー攻撃が届かない）。

クイックスウェー後



▶さらに，この対オーバースウェー攻撃をキャンセルしてカデンツァの嵐につなげたい



◀ペチペチとだしているだけで，相手にはイヤだ

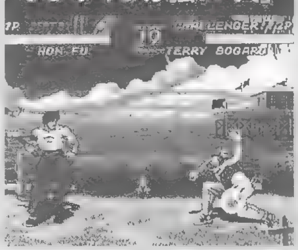
電光石火の闘いかた

中間距離から一気に間合いをつめる手段としては，突進技である電光石火の天（地）をだすのが有効だ。

「天」は弱をメインに使っていく。ヌンチャクの先を当てるようにだせばガードされても反撃は受けにくいぞ。スタート時の間合いよりも少し広めがベスト。写真を参考に覚えよう。

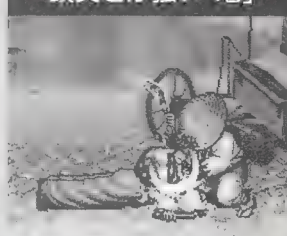
「地」は花蝶扇，飛翔拳などの下をくぐることができる。ガードされてもさらにボタンを押して頭突きに変化させれば，反撃を受けずにすむぞ。

ヌンチャクが強い「天」



▲ヌンチャクの先だけが当たる間合いからだすこと。パワーウェイブや烈風拳を跳び越えて攻撃できるほか，空中戦にも使える

頭突きが強い「地」



▲ガードされても頭突きに変化させれば，間合いが広がって反撃を受けずにすむぞ。相手の体力を安全にケズることができる

飛び道具への対策

遠距離から飛び道具をだされたときには，ダッシュ小ジャンプか弱・電光石火の天で跳び込むのが理想的だが，強ハリケーンアッパーやダブル烈風拳を跳び越えるのはかなりむずかしい。これらを撃たれた場合には，オーバースウェー攻撃を使うようにしよう。

飛翔拳と花蝶扇ならば，前述の二つ以外に「電光石火の地で弾をくぐる」「近〜中間距離からクイックスウェー攻撃をだして避けつつ反撃」といった方法もある。接近時にキャンセルからだされた場合も，基本技をガードしたあとにすぐにクイックスウェー攻撃をだせば大丈夫。先読みで使おう。

なお，飛び道具すべてにいえることだが，フェイントや超必殺技にはくれぐれも注意すること。

飛翔拳，花蝶扇なら



▶クイックスウェー攻撃は上半身無敵。しゃがみ強パンチ→飛翔拳を避けつつ攻撃できる



◀間合いを調節し，一気に弾を跳び越えてやろう

オーバースウェー攻撃について

ホンフゥはオーバースウェー動作が速いので，これを使わない手はない。

もっとも使いやすいのが，Dボタンによるスライディングだ。モーションが速く，移動距離も長い。ヒットすると相手がかならず転ぶのもうれしい。技をだしたときに姿勢が低くなるため，相手に重なるような位置からだすと姿が見えなくなってガード方向を惑わせやすい，というメリットもある。

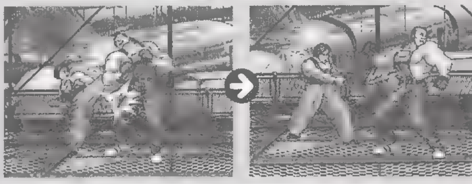
ただし，スウェーラインからの連続技を狙うならCボタンのものを使え。

ガード方向を惑わせろ



▶スウェーラインを移動して相手の背後へ。姿がよく見えない位置からズシャーっとね

連続技を狙うなら



◀Cボタンによるオーバースウェー攻撃→対オーバースウェー攻撃の連続技をキメるのだ

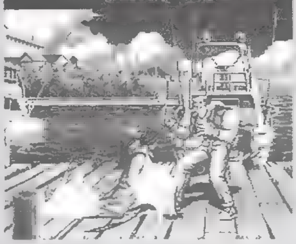
先読みでキメる「制空烈火棍」

対空技のイメージが強い制空烈火棍だが，ほかにも使い道はある。

代表的なのは，相手が基本技をキャンセルして必殺技をだす瞬間に使う，というもの。しゃがみ強キック→飛び道具などは絶好のチャンス。無敵時間を利用して技のでぎわをツブせるぞ。

ほかにも，ダッシュしたあとにいきなりだしたり，いったん制空烈火棍をガードさせたあとにすかさず連発するのもおもしろい。相手の行動パターンに合わせて適度に取り入れてみよう。

これも飛び道具を……



▲キャンセル必殺技をだすと思ったら，足払いを防御したあとにだしてみよう。読みが当たれば飛び道具を避けつつヒットする

必殺技のスキのフォローに



▲こちらの必殺技をガードされたら，そのスキにコマンドを入力しておこう。相手がコマンドや投げをミスればもうけものだ

敵にまわしたときはココを攻めろ！



リーチのあるクイックスウェー攻撃がこわいので，中間距離は危険。こちらの攻撃が届く近距離で闘うように。飛び道具があるキャラなら遠距離でもいいが，そのときはフェイントも活用して，オーバースウェー攻撃や電光石火の天（地）を警戒すること。



▲ホンフゥの体力ゲージが赤くなったら，カデンツァの嵐に注意。手堅くいこう

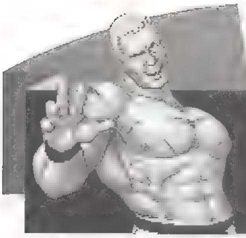
接近戦で相手を固めるときは，技の切れ目にオーバースウェー攻撃や制空烈火棍などをカウンターで食らわないように，同じ攻撃パターンをくり返すのは避け，相手の読みをはずそう。

ホンフゥの起き上がりに技を重ねるのは，無敵技の制空烈火棍があるから危険だ。しかし，技をだすタイミングをわざとズラしたりして，制空烈火棍の空振りを誘う手もある。



◀制空烈火棍を空振りさせることができれば……

ホンフゥ

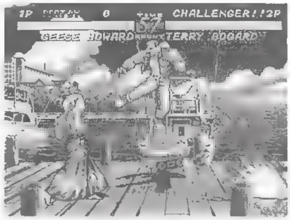


対戦攻略 ギース・ハワード
GEESE HOWARD

キャラの特徴　持ち技をうまく使いわけて「悪の要塞」となれ！

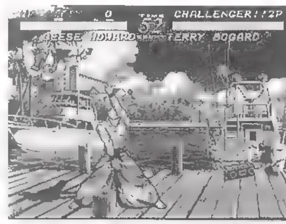
烈風拳をはじめとする飛び道具と，リーチが長い基本技は健在だ。しかも今回は真空投げと当て身投げの二つが大幅にパワーアップしており，投げ技を対空に使った変則的な「跳ばせて落とす」戦法で闘うこともできる。

これにフェイントをまぜていけば，並の腕では攻撃を当てることすらむずかしい「悪の要塞」の完成だ。



▲遠距離ではしつこいくらいに（ダブル）烈風拳を撃って，相手の接近を誘うのだ

▼跳び込みやオーバースウェー攻撃などで近づいてきたら，相手を投げに持ち込もう



有効な基本技&コマンド技

地上

連発可能なしゃがみ弱キックを数発当ててから，しゃがみ強キックや立ち弱キックにつなげ，相手を固めていくのがギースの常套手段だ。

中間距離では，遠距離立ち強パンチが重宝する。技のでるまでが速く，攻撃判定も見かけより大きいので，コブシがギリギリで当たるようにだすと効果的。

しゃがみ弱キック



◀同様にしゃがみ弱パンチも連発可能。好みで選ぼう

遠距離立ち強パンチ



◀中間距離で不意にだして技のでぎわをツブしてやれ

対空

近くならしゃがみ強パンチ，遠くならば遠距離立ち強キックの1段目で迎撃する。ほかには，立ち弱パンチ（近），立ち弱キック（遠），しゃがみ強キック（遠）などがあるが，上の二つで対応できないときには，相手の下をくぐって背後から真空投げでつかむほうがいい。間合いが広がるし，相手はダウンするからだ。

しゃがみ強パンチ



◀見た目どおり、対空向きの技。必殺技キャンセル可

遠距離立ち強キック



◀脚が上を向いているので遠距離用対空に使えるのだ

空中

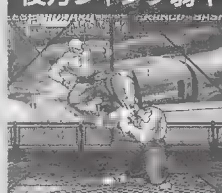
ギースのジャンプは滞空時間が非常に長く，対空技のマトになるだけなので，自分からはあまり跳ばないほうがいい。あえてジャンプするならば，飛び道具の撃ち合いになったときの跳び込み（前方小ジャンプ強パンチ），あるいは相手のしゃがみガードをツブすとき（後方ジャンプ弱キック）ぐらいか。

前方小ジャンプ強パンチ



◀攻撃判定が下方向に広く多段ヒットするのが魅力だ

後方ジャンプ弱キック



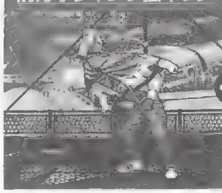
◀しゃがみガードで固まっている相手に奇襲で使おう

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

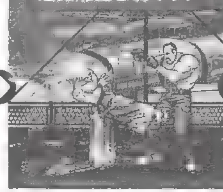
投げや飛び道具など技単体の性能が高いぶん，連続技には縁がない。右で紹介しているもの以外では，小ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→烈風拳が，相手が画面端にいるときのみ成立する。

前方小ジャンプ強キック



▲キックを当てる高さ（打点）は低く，めり込むように当てること

近距離立ち弱キック



▲弱キックを連打し，レバーを立ち→しゃがみと動かすだけでOK

しゃがみ弱キック×2



▲そのまましゃがみ強キック→烈風拳などの連係につなげていこう

コンビネーションアーツ	雷撃脚	遠距離D，D

最初の攻撃が空振りしても発動する，前進しながら蹴りをだす，といった特徴を持っており，地上戦で役立つ。攻撃判定も大きめなので，遠距離立ち強キックをだすならこのコンビネーションアーツに変化させたほうがいい。

武者水月付き突き（C×5）は近距離専用。突進技などをガードしたときにキメよう。投げ技より攻撃力が高いぞ。

必殺技のこだわった使いかた

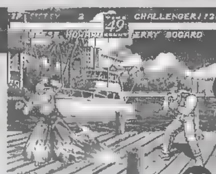
当て身投げ

●上段当て身投げ……ほとんどの必殺技，ジャンプ攻撃，ライン飛ばし攻撃をつかめる。無敵必殺技でもおかまいなしに投げることができるので，起き上がりに攻撃を重ねると，無敵必殺技をだしてきやすいキャラ（テリー，アンディ，ホンフゥなど）に有効。

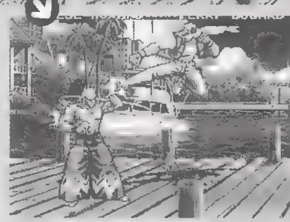
●中段当て身投げ……立ちガード可能な基本技，コマンド技，各種スウェー攻撃をつかむ。リーチの長い基本技でダッシュ攻撃を仕掛けてきたときや，烈風拳をオーバースウェー動作で回避しながら接近してきたときに使う。

上段，中段当て身投げのどちらも，相手が攻撃をださなかった場合，つかみポーズをとって大きなスキができるが，このあたりは読みあいだ。

便利になった







▶当て身の有効時間が長くなったため，前作より使いやすい。対空に，対スウェー攻撃にと多方面で活用できる

レイジングストーム

コマンド入力直後（「レイジング」と叫んでいるとき）はまったくの無防備となるが，相手の足元からオーラを発生させた（技を重ねた）場合は立ちガード不可で，攻撃後のスキがほとんどない。前作とくらべれば，格段に使いやすくなったといえるだろう。

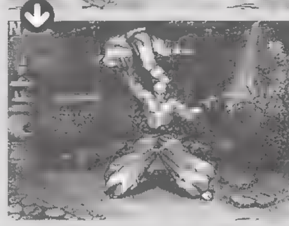
では，どんなときにだせばいいのか。もっともポピュラーなのは，飛び道具との組み合わせ。（ダブル）烈風拳を撃つと見せかけて相手のジャンプ攻撃を誘い，この技で迎撃するのだ。

相手を転ばせたあと，起き上がりに重ねておくのもおもしろい。「フェイント（↙→↘↓↙←↘+AC）から真空投げ」「フェイントから後方ジャンプ弱キック」との三択に持ち込めるぞ。

豪華な三択







▶起き上がりに三択を仕掛けたり，先読み対空としてだすなど，使いこなせば確実に闘いの幅が広がってくる

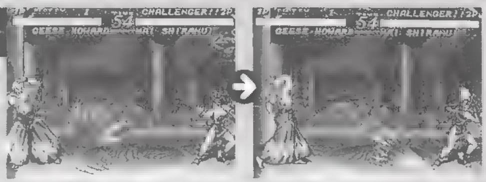
基本戦略 ‥烈風拳と投げ技で「跳ばせて落とす」を実践しよう‥

遠距離では烈風拳連発で押していけ

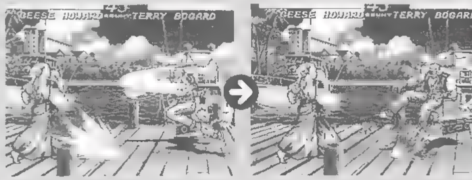
遠距離では，しつこいくらいに烈風拳を撃っていこう。攻撃前後のスキが小さい技だから，ほとんどのキャラにとって，これだけでも十分イヤな攻撃となる。飛び道具を持つ相手にはダブル烈風拳も使っていく。相手の弾をひきつけてからだせば，1発目で相殺して2発目で攻撃できるぞ。弾自体が大きいので，突進技へのケンセイにもなる。

これをしばらくつづけると，相手はなんらかの手段で近づいてくる。その対応策についてはつぎの項目で。

飛び道具持ちには



▶ひきつけてダブル烈風拳を撃つと1発目で相殺したあと2発目が相手方向へ飛んでいく



突進技にも

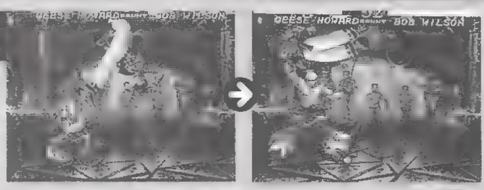
◀ダブル烈風拳は小ジャンプで回避しにくい。バーンナックルなどを止めることもできる

近づいてきたら投げ技で迎撃せよ

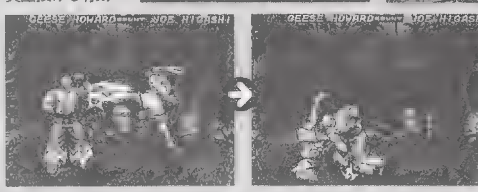
向こうから接近してくればこっちのもの。当て身投げと真空投げという二つの投げで返り討ちにしてやろう。相手が技をだしながら接近してきたら当て身投げ，何も攻撃をだしてこない場合（スカし）やオーバースウェー攻撃をガードしたあとは真空投げでつかむ。

ジャンプ攻撃の打点が高いときにも（ヒット，ガードを問わず）真空投げに持ち込める場合が多い。攻撃力ではこちらが有利なので，勝負どころでは狙ってみるのも一興だ。

ジャンプ攻撃には



▶普通に対空技で迎撃か，上段当て身投げ。しゃがんでスカしてからの真空投げも有効



突進系の技には

◀ガードしたあとに真空投げへ持ち込むか，ダイレクトに当て身投げでつかんでしまおう

自分から攻めるならキャンセル烈風拳

相手にラッシュをかけるときは，遠距離立ち強キック→しゃがみ弱キック数発→しゃがみ強キック→キャンセル（ダブル）烈風拳という，前作からの黄金パターンの出番だ。タメができていれば弱・邪影拳へつなげてもいい。

相手がしゃがみガードで固まっていてラチがあかない場合には，しゃがみ弱キック数発→後方ジャンプ弱キックがオススメ。ヒットしたら，そのあとに弱・疾風拳を撃っておこう。相手が追撃してきたときに当たるぞ。

前作からの連係



▶相手がオーバースウェー動作で避けるのを防ぐためにも，弱キックの回数は毎回変える



下段防御をツブせ

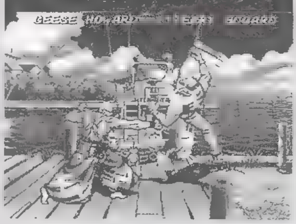
◀後方ジャンプ弱キックのあとに，弱・疾風拳。もし相手が追いかけてくればヒットする

ハンパな間合い〜中間距離では

相手のオーバースウェー攻撃が届く間合いで飛び道具を撃つのは，いくらギースでも危険すぎる。そこで，投げ以外の技を駆使して，強引に遠距離か近距離のどちらか一方の間合いに調節してしまいたい。

近づきたい場合は，前進しつつ攻撃できる雷撃脚（遠距離D，D）が有効。逆に間合いを広げたいときは，遠距離立ち強パンチや遠距離立ち弱キックを技の先端だけが当たるようにだして，相手をケンセイしていこう。

中間距離ではケンセイ



▲遠距離立ち強パンチはすばやく攻撃判定が出現する。ダッシュから使ったり，相手の目の前に置いておく感じでだすことで，技ので ぎわをツブすことができるのだ

間合いをはずしたら



▲接近したら投げを狙い，遠くに離れたら烈風拳連発モードにもどる。中間距離ではほかの技へ連携させにくいので，近づけるか遠くに追い返してしまうのが無難な選択

オーバースウェー攻撃への対策

相手がオーバースウェー攻撃を仕掛けてきた場合の対処法として「当て身投げや真空投げでつかめ」と紹介してきたが，相手キャラしだいでは，少々事情が変わってくる。

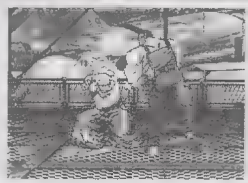
まず当て身投げ。当然ながら，立ちガード不可のオーバースウェー攻撃はつかむことができない。それを持っているのは，ジョー，双角，ホンフゥ，ギース，秦兄弟。彼らを相手にするときは，対オーバースウェー攻撃をだすか素直にガードしよう。

下段攻撃はダメ

▶相手も警戒して立ちガード不可のものを使うはず。そういう相手には当て身使用禁止だ



そして真空投げ。じつは，オーバースウェー攻撃の中には，ガードしたあとにつかめない（攻撃したほうが早く行動可能になる）ものがある。P.125に一覧表があるので，参考にしてほしい。



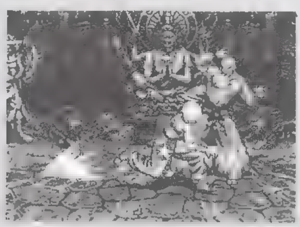
◀フランコなら，ガード後に確実に投げがキマる

敵にまわしたときはココを攻めろ！



烈風拳を連発されても，冷静にタイミングを見切ればダッシュジャンプで接近できるはずだ。下段攻撃は当て身投げに捕らえられないくで，近づいたらすみやかにしゃがみ弱キックを連発し，当て身投げを封じてしまおう。

ギースには，舞のしゃがみ強キックやジョーの奥オーバースウェー攻撃といった，フィニッシュ時に相手を手前に吹き飛ばす技「しゃがみガードで防御できない瞬間」がある。そのため「ギースが吹き飛びorダウンから復帰するとき」にそれらの技を重ねると，ギースは行動可能になった瞬間に後方ダッシュ，または奥オーバースウェー動作をしなければ回避できないのだ。活用しよう（くわしくはP.228）。



▲烈風拳といえどもスキはある。急接近し連続技をたたきこむチャンスを狙え



◀ジョーや舞のしゃがみ強キックが防げないのだ

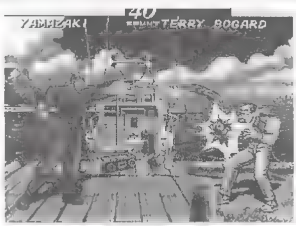


対戦攻略

山崎　竜二
RYUJI YAMAZAKI

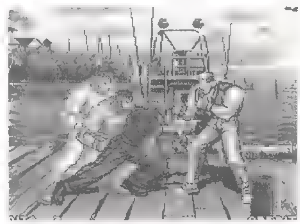
キャラの特徴　攻撃力の高い必殺技で相手の動きを封じる

山崎はこのゲームのボスキャラの1人だが，秦兄弟とちがってコマンドや使うタイミングがむずかしい技が多く，慣れないうちは弱いキャラだと思うかもしれない。でも，ひとたび闘いかたを理解すれば，圧倒的なリーチと攻撃力で相手をねじふせることができる。プレイヤーのテクニックしだいで強くも弱くもなる……それが，山崎だ。



▲異様に伸びる蛇使いは，攻撃力が高く，スキも小さい。これだけでも十分に強い

▼サドマゾや倍返しなど，ほかのキャラにはない特殊な技を持つ。さすがボスキャラ



有効な基本技&コマンド技

地上

もっとも使う機会が多いのはしゃがみ弱キック。これを連発してからのコンビネーションが近距離戦での基本となる。

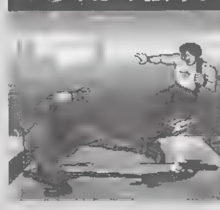
ケンセイ技にはしゃがみ強キックだ。脚の食らい判定が小さく，相手の攻撃をツブしやすいぞ。遠距離立ち強キックも使えるが，相手がしゃがんでいると当たらないことがあるので注意が必要。

しゃがみ弱キック



◀この技から，いろいろな攻撃につなげていこう

しゃがみ強キック



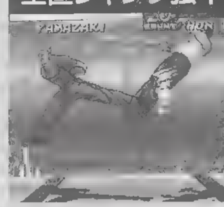
◀相手の攻撃を読んで，先にだしておくことが大切だ

対空

蛇使い・前方（対空），サドマゾなど必殺技が充実しているため，無理に基本技を対空として使う必要はないのだが，あえて使うなら垂直ジャンプ強キックがベスト。リーチ，攻撃力ともに高性能で悪くとも相打ちに持ち込める。

ほかでは，しゃがみ強キックが遠距離対空になる。覚えておいてソンはないぞ。

垂直ジャンプ強キック



◀蛇使い・対空が間に合わない場合はこの技で迎撃だ

しゃがみ強キック



◀足の先端が当たるようにだせば，いちおう対空技に

空中

前方ジャンプ弱or強キックは，足が下に向いているので迎撃されにくい。

弱は空中で何度もだせるのが魅力。近距離から相手を跳び越える感じで連発するだけでも強力な攻めとなる。連続技を狙うときも，基本的にはこれを使う。

強はダウン効果がある。とりあえず跳び込みで近づきたいときに有効だ。

ジャンプ弱キック



◀跳び込みには，この技がもっとも適している

ジャンプ強キック



◀ヒット時に，立っている相手をダウンさせる効果が

有効な連続技&コンビネーションアーツ

連続技

ジャンプ攻撃後の間合いが広かったとしても，蛇使い・前方の驚異的なリーチで十分カバーできる。間合いが近いなら，ジャンプ弱キックから超線切れへつなげることも可能だ（後述）。



▲いちおう，垂直小ジャンプ強キックからでも狙うことができる



▲相手との距離しだいでは，1発にする。はぶいてもかまわない



▲下の「こだわった使いかた」を読み，スキなくだせるようにしろ

コンビネーションアーツ	超線切れ	近距離A, A, A, A, C

最後のCがヒットすると，手前スウェーラインに吹っ飛ばせるのがポイント。間合いが近ければ，このあとすかさず対オーバースウェー攻撃→蛇使い・前方の連続技がキメられる。そのほかに，しゃがみガード不可の超猿打ち（➡+C，C，C，D）も使えるが，最後のDはしゃがんでいる相手には当たらないので，3発目のCで止めるのが無難。

必殺技のこだわった使いかた

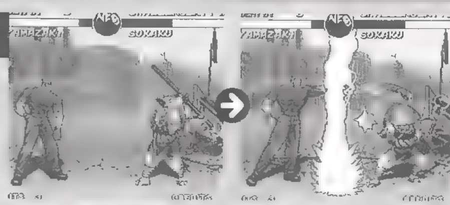
蛇使い(前方&対空)

コマンドが特殊だ。⬇↙⬅+Cを入力した時点では，攻撃準備をするだけ。そのあとに➡+C（対空なら↗+C）を入れることではじめて技がでるようになっている。しかし，二つのコマンドを入力するつもりで操作したのでは，攻撃がでるまでにスキが生じる。

そこで「⬇↙⬅+C+➡（↗）+C」と，一つのコマンドとして覚えよう。これならスキなく攻撃がだせるぞ。

すばやくだせ

▶相手が技をだそうとしたときに，すかさず相打ち狙いで蛇使いがだせるよう，本文で紹介しているコマンドを入力したい





連続技のときは

◀基本技をキャンセルしてだすときにかぎり「⬇↙⬅➡とレバーを入力しながらCボタン連打」という方法でもいい。試してみよう

サトマツ

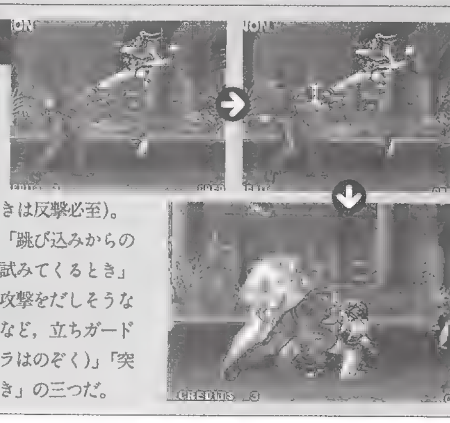
ギースの当て身投げと同種の技だ。舌をだして挑発しているときに「上段および中段当て身投げでつかめる技」を食らうと，すかさず「いてえだろうがよおー」と叫びつつ反撃のパンチを当てることができる。

しかし，投げやほとんどのしゃがみキックに対しては反撃ができないし，たとえ技が発動しても攻撃判定がでるまでにスキがあるので，ガードされることも多い（そのときは反撃必至）。

狙ってもいいのは「跳び込みからの連続技をひんぱんに試みてくるとき」「オーバースウェー攻撃をだしそうなとき（ジョーや双角など，立ちガード不可の技を持つキャラはのぞく）」「突進技をだしそうなとき」の三つだ。

ガード可能

▶反撃のパンチがでるまでには少々「間」があるため，相手に気づかれるとガードされてしまうこともしばしば



基本戦略 ・中間～遠距離では必殺技，近距離では基本技で攻めよう・

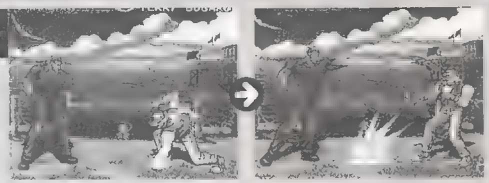
メインは，やや遠めからの蛇使い・前方の連発

相手のしゃがみ強キックが届かない距離から蛇使い・前方を連発する……これが山崎のメイン戦法だ。腕の部分には食らい判定がないし，相手に防御されてもスキはまったくと言っていいほど小さい。ガンガンだして，相手の技のでぎわをツブしていこう。

ただし，さすがにダッシュジャンプによる跳び込みには弱い。「連発」と言ってもやみくもにだすのではなく，蛇使い・対空をまぜたり技をださずに待つなどのフェイントも使え。

てぎわをツブせ

▶相手と同時に技をだせば，確実にこちらが勝つぞ。攻撃力が高いので相打ちでもOKだ





跳び込みに注意

◀小ジャンプなら問題ないが，ダッシュジャンプでの跳び込みは，さすがに迎撃できない

蛇使い・前方が使いにくい相手

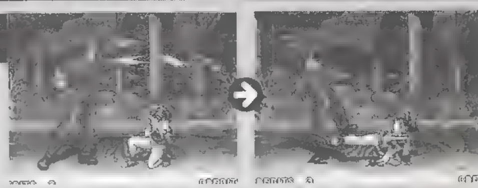
腕の下はガラ空きなので，しゃがみ状態のマリー，舞，ホンフゥ，山崎，秦兄弟には当たらない（しゃがみ前進orレバー真下でしゃがんでいるなら，アンディとジョーにも空振りする）。

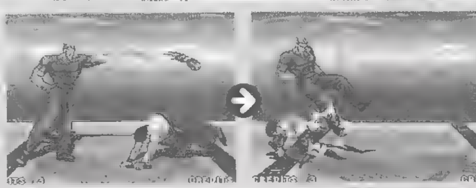
また，ジョーの↘+D，フランコのウェービングブロー，ホンフゥの電光石火の地，ギースの上段当て身投げの四つにもなすすべがない。

彼らに対しては，蛇使いはケンセイに使う程度にとどめて，なるべく近距離戦を挑んでいったほうがいい。

当たらない!

▶しゃがんだときに姿勢が低くなるキャラが相手だとせいぜいケンセイにしか使えない





くぐられる!

◀遠距離から腕の下をくぐり抜けてくる電光石火の地は，山崎にとって本当にイヤな技だ

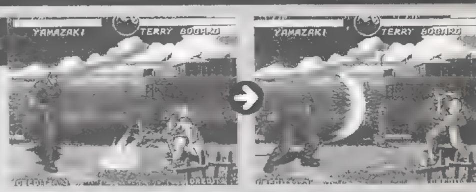
遠距離ではサドマゾと倍返しの出番だ

蛇使い・前方が届かない間合いは，相手の行動に対応しやすい距離。飛び道具を跳ね返すことができる必殺技・倍返しを使うなら，この距離がいい。硬直はほとんどないので，ガードするよりもはるかにトクだ。

飛び道具を持っていないキャラは，この距離だと突進技，ダッシュ攻撃，ジャンプ攻撃のいずれかしか攻撃手段はない。蛇使いの準備をして（↓↙←+Cで止める）相手が動くのを待つか，サドマゾでカウンターを狙おう。

飛び道具には倍返し

▶遠くからの飛び道具には，できるだけ倍返しを使いたい。タイミングはシビアだけどね





突進技にはサドマゾ

◀飛び道具を持っていない相手には先読みでサドマゾをだすのも有効。フェイントに注意

近距離ではしゃがみ弱キックからの二択攻撃

中間～遠距離での強さが目立つが，近距離戦でも多彩な攻めが可能だ。

攻めの起点は，しゃがみ弱キック。これがヒットしたかガードされたかによって，つなげる技を変えていく。

相手が弱キックを食らった場合は，超線切れ（近距離A，A，A，A，C）か蛇使い・前方につなげて連続技にする。前者なら相手を手前スウェーラインに吹っ飛ばすので，対オーバースウェー攻撃→キャンセル蛇使い・前方で追いうちをかけるのもおもしろい。

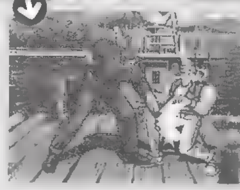
二択で攻めろ！





▶山崎の持ち技はどれも攻撃力が高いため，二択攻撃はかなりのプレッシャーになるはず

弱キックをガードされた場合は，しゃがみガード不可の➡＋Cにつなげて，そこから超猿打ち（➡＋C，C，C，D）に持ち込む。あるいは，後方小ジャンプ強キックを昇りでだして相手をダウンさせ，そのスキに間合いを広げよう。



◀しゃがみ防御されたら➡＋Cでガードをツブせ

超必殺技を当てるチャンスはここだ！

超必殺技のポピュラーな使用法は，食らい判定の小ささを利用し，飛び道具を避けつつ当てる……というもの。近距離でだすと相手を跳び越えてしまうので，遠距離からだすようにしよう。

そのほかでは，画面端での奇襲にも使えるぞ。まず，ジャンプ弱キックで跳び込む（このときからレバーを⬇に入れてタメを作っておく）。その後，しゃがみ弱キックを当ててからキャンセルでギロチンをだすのだ。これなら相手を跳び越えてしまう心配はないし（画面端にひっかかる），ギロチンはしゃがみ防御不可なので，近距離戦での二択攻撃にまぜることもできる。

潜在能力のほうは，はじめにバックステップをする必要があるのが大きなネック。存在を忘れてもいいだろう。



◀飛び道具を撃ってきたときにだすのがセオリー

画面端で狙え





▶跳び込んでからしゃがみ弱キック→ギロチン。相手がしゃがんだままならヒットするぞ

敵にまわしたときはココを攻めろ！



主武器である蛇使いは，ほとんどのキャラがなんらかの方法で避けることができる。遠距離ではそれを最大限に利用して，近距離戦に誘い込みたい。自分からダッシュジャンプで跳び込んでもいいし，山崎が近づいてくるのを待ってもかまわない。絶対にやってはいけないのが飛び道具の連発。倍返しで反撃されるのがオチだ。

狙いどおりに近距離戦となったら，オーバースウェー攻撃や小ジャンプ，各種フェイントを駆使してラッシュをかける。相手に攻撃をだすスキを与えないよう，一気に押しきってしまえ！



▲接近戦では，動きまわって相手を惑わせることが大事。一度くっついたら離れるな



▲蛇使い・前方を先読みしてダッシュジャンプ攻撃。近づかなければ勝ち目は薄いぞ

山崎

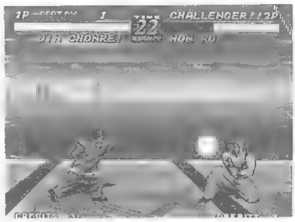


対戦攻略

秦 崇雷&秦 崇秀
JIN CHON-REI&JIN CHON-SHU

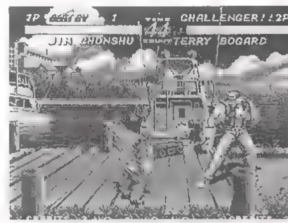
キャラの特徴　さすがボスキャラ。メチャクチャな強さ

秦兄弟は『餓狼3』のボスキャラだけあって，かなりポテンシャルは高い。プレイヤーが使うときでも，CPUが見せたあのすばやい動き，超破壊力の必殺技，そして技のスキのなさはそのまま。崇雷にいたっては，必殺技を連発しているだけでも相手プレイヤーには脅威となる。こんなキャラを対戦で使うのは，ちょっとズルいかも。



▲帝王天眼拳を連射しているだけでも相手にとってはイヤなもの。強すぎる……

▼移動は全体的にかなり速い。相手を惑わせやすく，短いリーチを補って余りある



有効な基本技&コマンド技

しゃがみ弱パンチは技のモーションが速く，2ヒットする。必殺技キャンセルもかかるので，接近戦で重宝するぞ。似た性能のしゃがみ弱キック（攻撃判定のでている時間が少しだけ長い）と組み合わせて相手を押さえ込もう。

しゃがみ強キックは，意外にリーチが長くて食らい判定も低くなる，使い勝手のいい技。突進技やジャンプ攻撃を迎撃できるので，中間距離でのケンセイ技として使用可能だ。

ダッシュ攻撃をするときは遠距離強パンチが有効。攻撃判定がでたまま移動できるのがうれしい。崇雷の場合は，ヒットすると相手をダウンさせるぞ。

しゃがみ弱キック


◀立ちガード不可という点も大きなポイントだ

しゃがみ強キック


◀低くなるのでジャンプ攻撃に当たりにくい

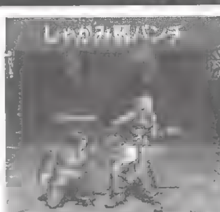
ダッシュ遠距離強パンチ


◀並の必殺技より強い。遠距離からの奇襲に使え

有効な連続技

兄弟共通の連続技。しゃがみ弱パンチは，密着状態からなら3発（6回ヒット）まで当てることができる。状況に応じて入れる数を変えよう。

しゃがみ弱キックへのつなぎは多少のコツがいるので，慣れないうちは弱パンチから直接，帝王神足拳でもいい。



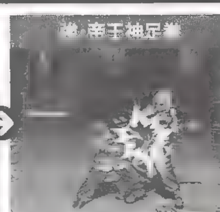
▲この技は気絶値が高い。複数入れるときは，連打でOK

→



▲弱パンチから目押しでつなげたあと，これをキャンセルする

→



▲攻撃力以外は弱と強のちがいはない。かならず強でだすように

強さの秘密は帝王神足拳

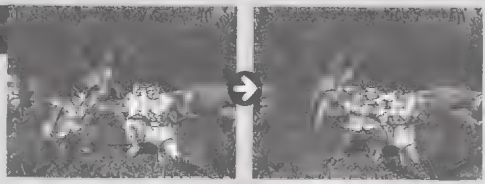
近～中間距離戦での動き

相手との間合いが近いときは，しゃがみ弱パンチを連発し，間合いが離れそうになったら，キャンセルをかけて強・帝王神足拳をだす。じつは，このコンビネーションだけで十分闘える。途中でしゃがみ弱パンチがヒットした場合は前ページで紹介している連続技が成立するし，ガードされた場合でも強制ガードがはたらくため脱出不可だ（オーバースウェー動作を含む)。

中間距離では，いきなりの帝王神足拳かダッシュ攻撃が有効だ。どちらも動きが速く，まず反撃は受けない。

もし帝王神足拳が当たったら，直後にすかさず相手へ向かって歩くと，背後にまわり込める。これを利用して，起き上がりに二択攻撃（ガード方向が表か裏か)を仕掛けることも可能だぞ。

スキのない攻め



▶しゃがみ弱攻撃→キャンセル帝王神足拳は，ガードされても反撃を受ける心配はない



◀一部の相手をのぞいて，歩いて背後へまわれるぞ

遠距離は帝王天眼拳

遠距離では，帝王天眼拳を強弱おりまぜて連発し「砲台」になろう。崇秀は崇雷よりモーションが大きいので，ダッシュ小ジャンプ攻撃には注意。

跳び込みの迎撃に帝王天耳拳を使うときは，相手との間合いに気をつけること。空振りした場合は大きなスキができるからだ。対空技には，しゃがみ強キックを使ったほうが確実だぞ。



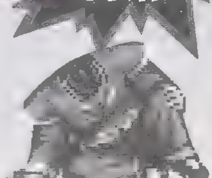
▲帝王天耳拳を使うときは，距離を考えて使おう。はずしてしまうと大ピンチになる

▼オーバースウェー動作→スウェーライン上でのダッシュで近づくのも一つの手だ



敵にまわしたときはココを攻めろ！

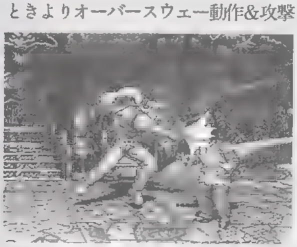
秦兄弟の弱点



通常ラインでの闘いでは，しゃがみ弱パンチや帝王神足拳などで押されてしまう。帝王天眼拳も，相手が崇秀ならダッシュジャンプで跳び込めるが，それにしても先読みの要素が強い。

よって，ほかのキャラを相手にするときよりオーバースウェー動作&攻撃を多用して，秦兄弟の技を無効化していくといい。こちらがスウェーラインに移動したときに必殺技をだしてきたら，すかさずオーバースウェー攻撃からの連続技をキメてやろう。

スウェーラインの攻防にかぎれば，勝敗のカギをにぎるのは，キャラ性能よりもプレイヤーの実力と読み。キミが相手プレイヤーよりもスウェーラインをうまく使えば勝てるはずだ。



▲プレイヤーの実力勝負となるスウェーラインの攻防に持ち込めば勝機はあるぞ！



◀ただ，あくまでも相手に読まれない程度にする

CD&ビデオInformation

★★★ CD ★★★



餓狼伝説3/新世界楽曲雑技団

「餓狼3」のオリジナル・サウンド全32曲と，20分にも渡るボイス・コレクションを収録した，まさしくファン必携の1枚。本書に掲載されている全曲楽譜集（→P.267）の各譜面についている番号は，このCDのチャプター・ナンバーに対応させてある。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：1,500円(税込)
■品番：PCCB-00179　■発売日：95年4月21日
■収録曲：①「餓狼伝説3」②ワイワイガヤガヤ③Hitchhike④Freemason⑤いい旅チャレンジ10万里⑥ENGAGE 2⑦白いフランコ⑧Kiss Me♥⑨蜜の味⑩ワニの味⑪ENGAGE 3⑫イヴォンヌ・ルロールへの幻想よりピアノとハープによる浮遊⑬雷波濤⑭チ//チ//チ//チ//⑮TAKU-HATSU⑯Big Shot/⑰あらいぐまギース⑱ギースじゃ//イ⑲ギースにちゅうして⑳露命㉑でたな/㉒C62ーシロクニー㉓おまえが100年早いんだよ/㉔光珠㉕パンドラの箱より第1番「遭遇」㉖パンドラの箱より第2番「迷霧」㉗The Sunset Sky Part Ⅴ㉘GAME OVER 2㉙Splash㉚ENGAGE 1㉛Continue㉜GAME OVER(VOICE&S.E.COLLECTION)㉝テリー・ボガードVoice㉞アンディ・ボガードVoice㉟ジョー・ヒガシVoice㊱不知火　舞Voice㊲ボブ・ウィルソンVoice㊳フランコ・バッシュVoice㊴ブルー・マリーVoice㊵ギース・ハワードVoice㊶ホンフゥVoice㊷望月双角Voice㊸山崎Voice㊹?Voice㊺??Voice㊻etc.Voice㊼S.E.Collection Ⅰ㊽S.E.Collection Ⅱ



餓狼伝説3ーアレンジサウンドトラックスー/新世界楽曲雑技団

ネオジオCD版のサウンドをもとに，全キャラのテーマBGMを新世界楽曲雑技団がアレンジ。エンディング&スタッフ・ロールの曲は，ブルー・マリーの声優を担当した生駒治美が歌う，ボーカル・アレンジ・バージョンとなっている。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：2,500円(税込)
■品番：PCCB-00183　■発売日：95年6月7日
■収録曲：①餓狼伝説3 TITLE②Big Shot/③ワニの味④雷波濤⑤イヴォンヌ・ルロールへの幻想より「浮遊」⑥白いフランコ⑦TAKU-HATSU⑧蜜の味⑨チ//チ//チ//チ//⑩Kiss Me♥⑪ギースじゃ//イ⑫ギースにちゅうして⑬露命⑭C62ーシロクニー⑮パンドラの箱より 第1番「遭遇」⑯パンドラの箱より 第2番「迷霧」⑰The Remains of My Love

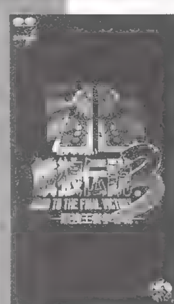
★★★ ビデオ ★★★



餓狼伝説3

オリジナル・ドラマ「サウスタウンシアター」をバックに，各キャラクターの攻略テクニックや名場面を紹介。巻末の映像特典では，SNKオフィシャルのイベント用プロモーション・ビデオが収録されている（→本書P.8と同じもの）。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：4,800円(税込)
■品番：VHS　PCVP-11674　■発売日：95年6月21日
　　　　LD　PCLP-00556
■収録内容：①ジョー東（サウスタウンシアター：事の始まり～VS）②フランコ・バッシュ（サウスタウンシアター：脅迫～VS）③ボブ・ウィルソン（サウスタウンシアター：パオパオカフェ2号店～VS）④ブルー・マリー（サウスタウンシアター：集い～VS）⑤アクシデント（試合前デモ～テリーVS山崎～試合後デモ）⑥不知火　舞（サウスタウンシアター：愛と邪魔～VS）⑦アンディ・ボガード（サウスタウンシアター：一つ屋根の下～VS）⑧ホンフゥ（サウスタウンシアター：香港の刑事～VS）⑨望月双角（サウスタウンシアター：一族の意地～VS）⑩テリー・ボガード（サウスタウンシアター：生きている証～VS）⑪ギース・ハワード（サウスタウンシアター：遥かなる闘い～VS～VSギース～試合後デモ）⑫山崎竜二（サウスタウンシアター：完全体～VS?）⑬??(試合前デモ～サウスタウンシアター：潜在能力～VS??)⑭ゲームスタッフロール⑮エンディング（座談会～エンディング全集～オマケ映像1）⑯ビデオスタッフクレジット（オマケ映像2）⑰イベント用CF
■収録時間：60分



餓狼伝説3 ～最強王座争奪戦～

ゲーム誌の編集者やライター，一般ゲーマーたちが，トーナメント方式で熱い闘いをくりひろげる。1回戦から準決勝までは各試合の最終ラウンドを，決勝戦では全ラウンドを，一切の編集なしで見せる。1,500円という価格にはビックリ。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：1,500円(税込)
■品番：VHS　PCVP-11692　■発売日：95年7月21日
■収録内容：①オープニング②編集部門・1回戦～準決勝③一般部門・1回戦～準決勝④編集部門・決勝戦⑤総合優勝決定戦の名勝負
■収録時間：48分

§5
The World of Fatal Fury3

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY トリプルインタビュー❶

開発チーム



● 出席者 ●

T氏……『餓狼3』メイン・プランナー。全体の監督役もつとめる。
H氏……キャラクター・デザイナー。シリーズを通じてテリー等を担当。
Y氏……サブ・プランナー。おもにシステムやデータ部分を手がける。
I氏……キャラクター・デザイナー。ジョー担当。バランス調整も行なう。

ライン・システムへのこだわり

――『餓狼伝説3』の企画は，前作『餓狼伝説スペシャル』が終わってすぐにスタートしているんですか？

T：そうですね。なかなか『スペシャル』の評判が良かったんで，つぎにどういったものにするかというのがむずかしかったんですけど，ラインのシステムとか，操作関係とかをもう1回見直してみようと。2Dでどこまで奥行きを表現できるかという部分に挑戦しようということで，『3』を立案しました。

――『スペシャル』は，非常にロングセラーになりましたが，ユーザーからの反響はどうでしたか。

T：連続技の操作感覚とか，リョウ・サカザキが入っているインパクトっていうんですか，そのあたりで，僕らが思っていた以上に高い評価をいただけましたね。『スペシャル』以上のものを作るにはどうすればいいのかというので，今回かなり悩まされたわけですけど，つぎのステップにつながる良い題材だったと思うんですよ。

――『スペシャル』から変えていこうと思われた，もっとも大きな点はどのへんなんでしょうか。

T：『スペシャル』では，キャラクター同士が対峙（たいじ）したときにジッとしちゃいますよね。向かい合ったまま左右に移動して，そのままタイムアップになったりすることもあったと思うんですけど，そこの部分を直したかった。もっとスピーディに，ラインバトルをくり広げるようにしたいなって思って，もう寝ても覚めてもずーっと，新しいライン・システムを考えていたんです。

Y：『スペシャル』や『餓狼2』とい

うのは，ライン移動をしたとたんに，別のゲームになったような感覚を受けたと思うんですけど，それだけはどうしても変えたかった。それで，奥と手前のラインがあって，一定時間経過したら通常のラインにもどってくる，というシステムが生まれてきたんです。

T：最初は奥行きをつけたり，グルグル回ったりとか，いろいろ考えたんですけど，それは無理だろうということになって，じゃあ，ラインからの攻撃と移動で，一番いい部分をピックアップして，いらない部分を削っていこうじゃないかと。それで完成したのが今回のライン・システムです。

――やっぱり『餓狼』チームのかたというのは，ラインというものに対してすごくこだわりをお持ちですね。

T：そうですね。

H：グラフィックの立場から言うと，企画の人間から今回のシステムを聞いたときに，どういうふうにキャラクターを書けばよく見えるかとか，キャラクターの立つ位置とか，そういう部分でかなり悩みましたね。

――ひとつのキャラクターでも，あれだけのアクションがあると，ものすごいパターン数が増えるわけですよね。

H：360度対応というか，360度どこから見えてもいいようにと，極端な話そこまで考えています。なかなか気づかないと思うんですけど，ダメージ・パターンでも，手前から受けたダメージと，奥から受けたダメージでは，グラフィックがちがうんですよ。

――たとえば，テリーって，何パターンくらい用意されているんですか。

H：全部で400パターン近いですね。

――なるほど。『スペシャル』と比べると，登場キャラ数が減っているのに容量は増えているっていう理由は，そのへんにもあるんでしょうね。

H：そうですね。動きや，ビジュアル面の強化っていうのも，『3』のコンセプトのひとつでしたからね。たとえば，バーンナックルひとつとっても，『スペシャル』よりも『3』のほうがパターン数は増えているんですよ。

コマンドサンボとカポエラ

――『3』で登場した新キャラたちは，どのようにして決定されたんですか？

T：『餓狼3』を作るにあたって，キャラクターを一新したいなあっていうのがありまして。最初はテリーたちもはずそうとか言ってたんですけど，これまでの思い入れの部分というのも大事にしなければいけないので，迷いに迷ってやっと落ち着いたのが，今の5人の新キャラですね。

Y：わりと最後まで候補にあがっていたキャラに，アリス・クライスラーっていう女の子がいました。最初，女性キャラはマリーとアリスの2人だったんですけど，やっぱり舞ちゃんを入れようということになって，泣く泣くケズられちゃったのがアリスなんです。キャラクター・デザイナーたちは，アリスを気に入ってましたから，「何でケズるんですかー！」って怒ってましたけど(笑)。

T：はじめの設定では，アリスはキム・カッファンの弟子で，キムの道場でテコンドー習ってるんです。そこで，「最強の男は誰ですか」って聞いたら，キムが「テリーさんだなぁ」って答えて，それをきっかけにテリーの追っかけになってしまうと。だから，アリスは背中に星マークを付けているし，必殺技も，テリーとまったく同じものを使わせようと思っていました。

――それは見たかったですね。あと，新キャラと言えば，マリーのマスターしている格闘技がコマンドサンボだって知ったときは，開発スタッフの中にリングス（※元プロレスラーの前田日明が創設した格闘技団体）をお好きなかたがいらっしゃるんじゃないかと勘ぐってしまったんですけど。

Y：そうですね。「格闘技通信」とかその筋の雑誌を読んでる人間がすごく多いんですよ。ちょうど開発しているときに，ヴォルク・ハン（※リングスに参戦しているコマンドサンボの教官。ロシア人）がやたら強かった。で，そのときいろいろとゲームを見たら，サンボってあまり使われてないんですよ。じゃあ，これでいってみようじゃないかということになりまして。

H：ビデオさんざん見ましたね。スリ切れるくらいに。

Y：結果的に，コマンドサンボとは言いながらも，肩に乗ってクルクルと回るM.スパイダーのようなアクロバティックな要素も入れて，女の子らしい表現をしたつもりなんですけど。

――コマンドサンボと聞くとロシアだってイメージがあるんですけど，ブルー・マリーはアメリカ出身でコマンドサンボ使いですよね。このへんは何か，狙った部分があるんですか？

Y：そう深い意味があるわけではないですけど，アメリカ人がコマンドサンボ使ったらオシャレだろうなぁって，そう考えたんです。

――この流れだと，もしも『餓狼4』があるとするなら，グレイシー柔術（※1994～95年の格闘技界を揺り動かしているブラジルの柔術。バーリ・トゥードと呼ばれるほぼノールールの闘いを得意とする）がでてくるんじゃないですか(笑)。

Y：何か，相手を殺しそう(笑)。

T：格闘技と言えば，ボブにも苦労しましたね。カポエラの資料がなくて，「格闘技通信」の編集部にならあるかなと思って，新人に電話させたんですよ。「カポエラについて調べてる者ですけど」って。そしたら「ウチでは扱っていません」って，言われてしまいまして(笑)。結局，ブラジルにSNKの事務所があるんですけど，そこのスタッフにビデオ・ショップに行ってもらったら，カポエラのビデオがあったんですよ。全6巻で。それを見て，ボブを作らせていただいたんです。

――もともとカポエラって，奴隷とし

てあつかわれていた黒人たちが，手を縛られたままでも闘えるように，ということから生まれた格闘術だって言われてますよね。

T：そうですね。踊るような動きの中に，目を突く攻撃とか，エゲツない技が盛り込まれていて，あんまりスポーツしてないところが気に入りました。「カポエラの踊り」っていうのがあるんですけど，自分らで「こうやっ！」とか言って真夜中に踊ってみたりもしましたね。

Y：骨法の本を見て掌底を打ってみたり，床に寝っころがってサンボの技をかけ合ったりとか……。本当にキマるとけっこう痛いんですよ(笑)。

――オール・アバウト・シリーズのインタビューでSNKのいろいろな開発チームのお話をうかがってきましたけど，餓狼チームのかたがたが一番格闘技好きなんじゃないかなぁって，つくづく思いますね(笑)。

「夏の思い出」ってナニ？

――今回から導入された新要素のひとつに，コンビネーションアーツというのがありますが，これはどのように生まれたんでしょうか？

T：これまた，いろいろと紆余曲折がありまして……最初は，コンビネーションを使うことで，多大なダメージを与えるものにしようとしたんですけど，途中で1回ボツになっちゃったんですよ。かわりにでてきたのが「ラッシュ攻撃」というアイデアでして，製品版のテリーラッシュ（C,C,C）みたいに，Cボタンだけ押していれば何とかなる，っていうヤツですね。できるだけ簡単にしようということで，全キャラCボタンのみで統一したんですけど，それだけだと味気ない。で，最初のアイデアをまた復活させて，複数の種類のボタンを押すことによって，いろいろな攻撃に分岐するようにしたんです。それをはじめたのが開発の終盤でしたから，大変な作業になりました。

I：コンビネーションアーツに，みんなが勝手な名前をつけていたのもおもしろかったですね。ジョーがアッパー→蹴り上げ→カカト落としを順番にだすダイナマイト・ボンバーっていうのがありますけど，そのコンビネーションアーツにある人がつけた名前は「夏の思い出」(笑)。何が夏なんやってみんなで言ってましたけど。

――新要素でもうひとつうかがっておきたいのが，いろいろと話題を集めた「潜在能力」なんですけど……。

T：一番はじめは，キャラが巨大化するとか，オーラをまとうとか，スピード・アップするとか，すごいことを考えていたんですけど，結局，今のカタチに落ちつきました。呼んで字のごとく，潜在意識に隠れていた技がでる，っていうヤツですね。ただ，コマンドでだせるようにすると，「超・超必殺技」みたいになっちゃうじゃないですか。それよりも，「あっ，何だ今のは，何かでたぞ！」っていうニュアンスをプレイヤーの人に与えたかったんで，発売バージョンではランダムで潜在能力がでる，という要素を入れておいたんです。開発の後半で，スタッフから「コマンドでもだしたい」という強い要望があったので，隠しコマンドを探しだした人だけが使用できる，コマンド入力の潜在攻撃というものも追加したんですけどね。



山崎&秦兄弟でCPU戦が遊べる理由

――ネオジオCD版にちびっこシステムというのが入ってますけど，これはどんなところからでてきたアイデアなんですか？

T：ある日，オーバースウェー時の縮小率のテストをいろいろやってたんですよ。それで，すごく小さいキャラのまま遊んでいたら，たまたま上の人がとおりかかって，「これおもしろいから入れよう」って。時間はなかったんですけど，ネオジオCD版になんとか間に合わせることができました。

――山崎と秦兄弟を家庭用版で使えるようにしようっていうのは，かなり前から決まっていたんですか？

T：ええ，あまりにも強いので，ゲーム・センター版は避けたんですが，家庭用では最終ボスを使えるようにしようと最初の時点から決めていました。

――「スペシャル」では，ゲストキャラのリョウ・サカザキでCPU戦はプレイできませんでしたが，今回はそれができますよね。

T：1枚のユーザーからのハガキがきっかけになってるんですよ。「リョウ・サカザキが『スペシャル』で使え

て大変いいと思うんですけども，友達のいない僕はどうしたらいいんでしょうか」っていう。すごく悩んでしまいましてね，プログラマーにもそのハガキを見せたら，「ああ，これは作らなければいけませんね」って涙ぐみまして。それで，山崎と秦兄弟でもCPU戦をプレイできるようにしたんです。

――山崎と秦兄弟を使ったときのために，ちゃんとそれ専用のCPUキャラのアルゴリズムが組まれていますよね？

T：組んであります。かなり大変でしたけど（笑）。あと，エンディングに関しては，秦・兄vs弟とか，兄vs山崎というのは，ストーリー的に存在しない部分なんで，割り切って作らないようにしました。

――今回は，覇王丸とか草薙　京とか（笑），そういうゲストキャラについては，考えなかったんですか？

T：そうですね。秦兄弟のインパクトを強くしたかったんで，はじめのうちから，そういったアイデアは入れませんでしたね。

じつはキャラのカラーは4色ある？？

――前作に登場したキャラクターも，グラフィックを新しく描き直しているんですよね？

H：ええ。いかに前回のイメージを残しつつ，グレード・アップさせるかっていう部分で，デザイン面でかなり苦労しましたね。たとえば，バーンナックルの手の部分に光の残像のようなものがつけてあるんですけど，あれも最後の最後で，プログラマーに入れてもらったものなんです。

――原画を見せていただいたんですが，テリー1人とっても，いろいろなスタイルのものが描かれていたんですね。

H：そうですね。テリーらしさを追求して，よりカッコよく変えていこうということで，どんどんアイデアをだしてもらいましたから。結局は昔のイメージに近いものになったんですけど，やっぱり，あれが一番テリーらしいということなんでしょう。

T：『スペシャル』は特別編のようなものでしたから，『餓狼2』が本来のストーリーと考えると，その何年後かのテリーってどうなってるんだろう，という視点で考えてみたりもしましたね。

H：なかなか気づかないでしょうけど，『3』のテリーのズボンは，リーバイスの赤ミミなんですよ。ズボンの折り返しの部分がちゃんと赤いんです（笑）。

T：あと，イメージ的に変わったのは，アンディだと思うんですけど，より忍者に近づけたので，アンディかどうかわからなくなったらどうしよう，っていう不安がありましたね。結果的には，すんなりと受け入れてもらえたみたいですけど。

H：ボツになった演出で，画面のななめ上からアンディがマフラーをなびかせてバーッと降りてきて，「参上！」って叫んで試合開始，というのがあったんですけど，コテコテすぎるんでやめました（笑）。

Y：ちゃんと難波さん（※アンディの声優）に，「参上！」って，録ってもらったんですけどね（笑）。

H：あと，アンディは，基本的に僕の中では「2Pカラーはヘンな色」というのがあるんですよ。毎回そういうキマリで色を選んでいたんですけど，今回の『3』では，黒でカッコよくなっちゃったんで，僕自身はちょっとイヤだなあって（笑）。

――キャラクターの色というと，たとえば『龍虎2』は4種類ありましたけど，『餓狼3』が2種類で止めているのは，何か理由があるんですか？

T：はじめは4種類で作っていたんですけど，新キャラのイメージ色っていうのを強調したかったんで，2色に統一しました。

H：でも，じつは『餓狼3』のキャラクター・カラーは4種類あるんですよ。ステージ背景が明るいときと暗いときで，色のトーンを変えてるんです。たとえば，テリー・ステージで夜になっているとき，いつものカラーだと，テリーたちだけ昼間になってしまう。それを避けるために，1Pカラーと2Pカラー，それぞれの昼バージョン色と夜バージョン色を作ってあるんです。



サウスタウンの二つの遊園地

――背景にもいろいろな描き込みがあると思うんですけど，コレはまだ誰にも気づかれていないだろう，っていうのはありますか？

I：やっぱりアレじゃないですか，舞ステージのジンベイザメのうしろに，じつはコバンザメが2匹くっついているっていう（笑）。

Y：それは，誰にもわからないでしょ。俺も知らない（笑）。

T：ホンフゥ・ステージの背景に描かれているサウスタウンの全景は凝ってるんですよ。ギースタワーがあそこで，『餓狼1』のビリー・ステージの橋がこっちで，手前の遊園地は『龍虎2』のキングがいた遊園地だとかね。ギースタワーの近くにも遊園地があるんですけど，そこは『餓狼1』のライデン・ステージの遊園地なんです。

――見事に各作品がつながっているわけですね。

T：細かい設定がありまして，ライデンのいた遊園地は，昔ギースが仕切っていたんですけど，ギースがサウスタウンを離れてから経営者が変わって，いったんツブれてしまうんです。キング・ステージの遊園地のほうがデカいので，お客さんがそちらへ流れてしまったんですね。それで，双角が行ったときにはもう廃墟っぽくなっていて，ウエスタンのところも使われてないと。そんなことを考えながら，デザイナーとあのグラフィックを作っていったんですよ。

マリーはクモや鷹を使っていた？

――ボツになった必殺技には，どんなものがありますか？

T：双角は，いろいろありましたね。たとえば，コマンドを入力すると，分身が出現するんですけど，その分身をレバーで自由に操作できるとか。分身には攻撃判定があって，実体にだけ食らい判定がある，という必殺技だったんですけど，強すぎたんでボツにしたんですよ。

Y：ボツと言えるかどうか微妙なんですけど，マリーの超必殺技ってバラがでますよね。あれ以外のバリエーションもあったんですよ。M.スパイダーは，相手をたたきつけた瞬間に，その名のとおりクモがでたんです，はじめ(笑)。M.スナッチャーは，足を引っかけた瞬間に鷹の絵がバババって点滅してました。あとは，M.クラブクラッチがヘビだったかな，そういうふうな設定だったんですよ。やたらマンガっぽくなるんで，やめたんですけど。

T：必殺技じゃないんですけど，ホンフゥの名前がなかなか決まりませんでしたね。最初は黒い龍で「コクリュウ」って名前がついていて，みんながずっとそれで呼んでいたんですけど，どうも最近，中国系で「リュウ」ってつくキャラクターが多いって話が持ち上がりまして……。で，変えた名前が，「ホンロウトウ」。

――麻雀の役名ですね(笑)。

T：それも不評で，つぎが「タイガーウォン」。虎の王って書いて「タイガーウォン」。おお，これはカッコいいじゃないかって言ってたんですけど，文字をひっくり返したら王虎（※サムライスピリッツ・シリーズのキャラクター）になるってことがわかって。結局，しばらくは名無しの権兵衛だったんですよ。

Y：データ・ファイルの名前も「権兵衛」になってましたし(笑)。

T：で，やっと「紅虎」って書いて「ホンフゥ」に決まるんですけど，いやー，長い道のりでしたね。

Y：双角もいろいろ言われましたよね。

T：そうそう，望月双角は最初のコンセプトでは，織田無道さんのような野太い声で，ちょっとイカツイ僧をイメージしてたんですが，そしたらみんなが「無道，無道」って呼びつづけるんですよ。双角って名前が浸透しなくて，困りました(笑)。

H：あと，CPUのブルー・マリーがステージがはじまるとき，犬に「アントン！」って声をかけますよね。あれ，みんなずっと，「アンドウ」って聞きまちがえていて(笑)。

T：SNKの中にアンドウさんっていう人がいて，その人が生駒さん（※ブルー・マリーの声優）に自分の名前を呼ばせたいから，犬の名前をそれにしたとか，いろいろな説が飛び交いましたよね(笑)。

H：あれは，犬の名前がアントニオなんですよね。それをマリーがアントンと呼んでいる。

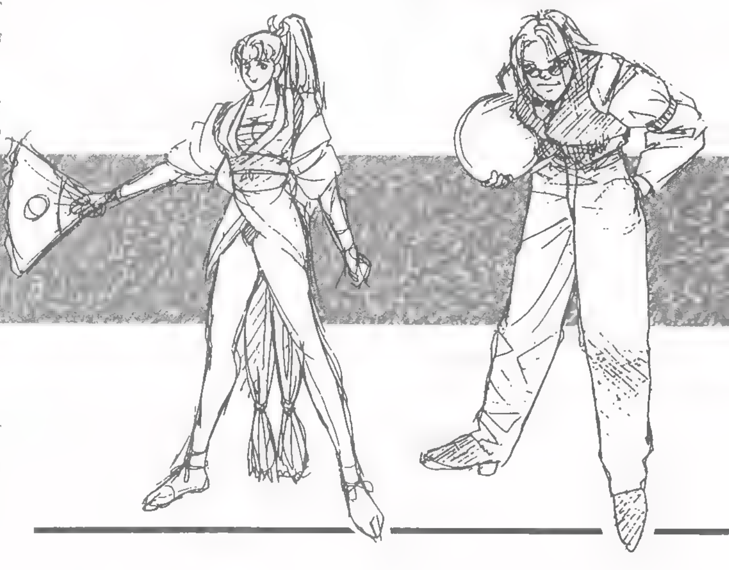
Y：私が生駒さんに「アントン」って言ってもらったんですけど，そういう名前にしたのは，アントニオ猪木が好きだからなんですよ(笑)。

T：グラフィックの女の子が「私が描いた犬の名前はアントンじゃない～」って怒ってたけど，そんな理由を知ったら，もっと怒るかもしれない(笑)。

秦兄弟が双子になったワケ

――そのほかに，採用されなかったおもしろいアイデアというのはありますか？

H：距離によって必殺技が変わるって



いうのを考えていました。これはわりとアンディに名残が見られると思うんですけど，飛翔拳を撃つと，近いときと遠いときでダメージのグラフィックが変わりますよね。ああいう感じで，近いときと，遠いときとで，すべてのアクション・パターンを変えようかと。たとえば，近距離用のバーンナックルを作ろうじゃないかとか言って，そのパターンを描いたりしていたんですけど，キャラクターの容量がないということで，実現できませんでした。

T：秦兄弟も，企画がはじまった当時は，1人だけだったんですけど，キャラクターのグラフィックを決めるときに，ボディが決まっていて，候補の顔が二つあったんですね。さてどっちにしようと話し合っていたら，上の人が「これ，両方いいから双子にしよう」って(笑)。僕ら大パニックになってしまったわけですけど，結果的には良かったですね。かっこいい設定が生まれましたし。

——話はちょっとそれますが，同じSNKのゲームである『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』の中に，餓狼伝説チームがでてきますよね。『餓狼』シリーズの開発チームのかたがたは，ああいうふうに使われることに対して，どのような感想をお持ちですか？



T：結構うれしいですよ。自分たちの作ったものが，いろいろアレンジされて，世の中にでていくっていうのは。またちがう『餓狼伝説』がそこで拡がっていくんじゃないかと，すごく期待して見ています。

H：テリー，アンディー，ジョーだけじゃなくて，マイとキングとユリがチームを組んでるっていうのが楽しいですね。同じSNKの中でもワクワクさせられますよ。

ROAD TO THE NEXT CHALLENGE

——「ROAD TO THE FINAL VICTORY」というサブ・タイトルには，どんな意味があるんでしょう？

T：「遙かなる闘い」っていう日本語訳をつけているんですけど，最後のボスである秦兄弟には，古代の精神が乗り移ってきますよね。それを意識して，「時を越えた闘いが新たにはじまるんだ」っていう意味で，ああいうサブ・タイトルをつけました。

——では，「FINAL」という単語が入っているからと言って，決して『餓狼』シリーズが『3』で完結だっていうわけではないんですね。

T：そうですね，ユーザーのみなさんの声しだいで，どうなるかはわかりませんね。

——あと，ぜひうかがってみたいのが，現在ゲーム・センターで，ポリゴンの3D格闘ゲームというのがヒットしてますけど，2Dの格闘ゲームとくらべてみて，どうお考えですか。

T：やっぱり，3Dのゲームにしかない視覚的な魅力というのはありますよね。でも，2Dの格闘ゲームだからこその魅力というのもあると思うんですよ。リアルさを追求するのか，壮快感を求めるのか，戦略に深みを持たせるのか。そういったさまざまな路線に広がっていくんじゃないかと思っているんですけど，僕らも今後，いずれかの路線でリーダーシップを取れるようなゲームを作っていこうと，今はいろいろ考えている最中です。

——SNKの対戦格闘ゲームのラインナップの中で，どれを3D化するかという話になった場合，2Dでありながら立体的なバトルにこだわってきた『餓狼』シリーズが，一番近い位置にいるんじゃないかと思うんですけど。

T：(笑)。やりたい分野ではありますね，個人的には。機会があれば，やってみたいとは思いますけど。

——ポリゴンのビリー・カーンがでてきたりとか(笑)。

T：ははは(笑)。

——最後に「オール・アバウト・餓狼伝説3」の読者に向けて，それぞれのかたからメッセージをいただけたらと思うんですが。

I：とにかく遊んでやってください。それでもし気に入っていただけたら，うれしいですね。

Y：『スペシャル』と比べたら，まったくちがうシステムのゲームになってるんで，とくにオーバースウェー関係やクイックスウェーを駆使して，ユーザーの人それぞれ，新しい遊びかたを見つけてほしいですね。連続技だけじゃなくて，相手の攻撃をオーバースウェーでかわしてカウンターを食らわすとか，いろいろな闘いかたがあると思いますから。

H：眠い目をこすりながら，阪神大震災も乗り越えて，ようやく作り上げたゲームなんで，みなさんに楽しんでもらえれば，と。それで，ファンレターなんかももらえればうれしいですね。バレンタインのチョコレートも，お待ちしてます(笑)。

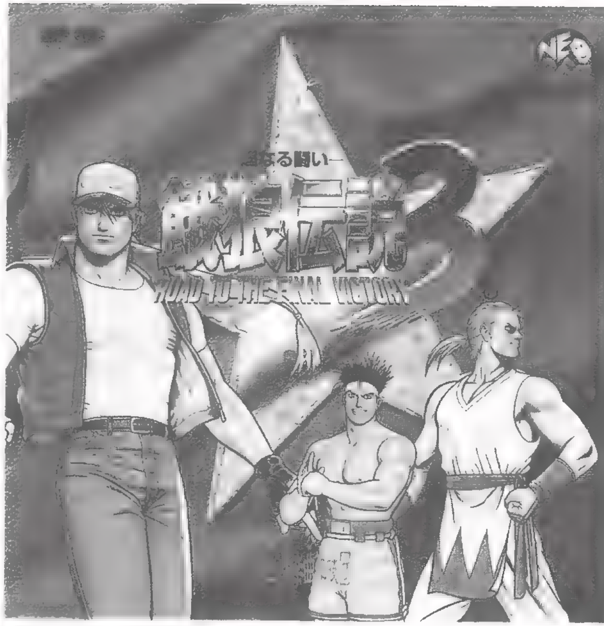
T：毎回，システムが変わった新しい『餓狼伝説』を世に送りだしているんですけど，僕らが，こういう遊びかたをしてくれたらいいなって思っている部分を，わりとプレイヤーの人たちが的確に見つけてくれるのは，すごくうれしいですね。それで，「こういった部分がおもしろいです」とか「オーバースウェーが良くできています」とかいう意見をいただけたときは，本当に良かったなぁと思いますし。これからも，みなさんにもっと楽しんでもらえるゲームを作っていきたいと思ってますんで，SNKのゲームを今後ともよろしくお願いします。

(1995.6.9. SNK本社にて)

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

トリプルインタビュー②

サウンドチーム



● 出席者 ●

SHIMIZM……代表作：「餓狼伝説」シリーズ，「ラストリゾート」他
J-KITAPY……代表作：「餓狼伝説」「龍虎の拳」シリーズ，「得点王」「風雲黙示録」他
MACKY……代表作：「餓狼伝説3」
KONNY……サウンドチームのまとめ役。

前作との差別化

――まずは『餓狼3』のBGMを作曲するにあたってのコンセプトからお聞きしたいんですけど。

S：当然，前作との差別化というのがあります。『餓狼』シリーズだからといって，前と同じでは良くないし，自分でもおもしろくないですから，とりあえず今までの『餓狼』のイメージを保ちつつ，より良いものをという考えかたですね，基本的には。

――作曲には，どれくらいの時間をかけているんですか？

M：実際にメロディを書き上げる作業は1日ぐらいで終わるんですけど，そのメロディを思いつくまでは，けっこうな日数がかかっていますね。

――やっぱりキャラクターのイメージから，それぞれの曲を作っていくわけですか。

J：そうですね。キャラクター，ステージ，背景，もろもろのイメージから書いていきます。曲を作る前に，開発画面上で動いているキャラクターとか，ステージを見せてもらうんですよ。

――秦兄弟ステージのBGMは，なかなか異色ですよね。

M：オーケストラ風にしたので，演出がやりやすかったというのはありますね。『餓狼』の世界とはちがうんですけど，自分なりに，その曲の中にストーリーを思い浮かべながら――前奏のところでパンドラの箱を受け渡すとか，ここで開くとか，そういうことを考えながら作っていきました。だから，曲を聴いて，逆にそのストーリーを想像していただけるとうれしいですね。

――エンディング・テーマはボーカル

を前提に作られていると思うんですが，SNKのゲームでは珍しいですよね。

K：『サイコソルジャー』や『麻雀狂列伝』なんかもありましたけど(笑)。

S：今回のそのあたりの曲は，ある程度，歌詞を想定して作っていきました。あとから歌詞をつけようとすると，どうしてもヘンになってしまいますから。

——ボクらからすると，曲を作れるっていうのは，ものすごく特殊な才能のような気がするんです。たとえば，「作曲するぞ」って考えていると，メロディが浮かんでくるものなんですか？

J：ある程度，慣れのようなものもあるんじゃないですかね。仕事だから考えなきゃいけない，みたいなところもありますし。

M：作るまで帰れない(笑)。

真夜中に金網を蹴飛ばす男たち

——ネオジオで音色とか効果音を作るのも，かなりの手間がかかっていそうですが……。

S：効果音に関していうと，たとえば，パンチ音だけでも100種類以上作るわけです。それはもう，大変ですよ。

J：自分でいろいろなものをたたいてみたりして，それをサンプリング合成して作るんです。実際にゲーム中に採用されたのは，ギターケースで椅子をパーンとたたいた音だったかな(笑)。

S：外の金網を蹴りにも行きましたよね，真夜中に。

J：サンプリングの機材を持って……。ちょっとあぶないヤツでしたね。

S：バッティング・センターで飛んできた球を打たずに，その音をサンプリングするとかもやりました。それも打撃のヒット音として使われています。

みなさんの意見が聞きたい

——こんなものをやってみたいとかいう希望はありますか。

K：ゲームの中でオペラかミュージカルをやりたいなということは，ずうっと言っているんですよ。

——『餓狼』のRPGがでたら，入れられそうですよね(笑)。

K：RPGになると，まあホントにいろんな可能性がでてきますんでね。でも，まだ対戦格闘ゲームでもいろいろとやれることはあると思うんで，そちらにもチャレンジしていきたいですね。

——最後に，この本の読者にメッセージを送っていただきたいのですが。

S：とりあえず聴いてください。ネオジオCDを持っていない人にも，ソフトだけ買って聴いてもらえたらうれしいです（笑）。

J：もっと，いろいろなジャンルに挑戦していきたいと思っていますんで，楽しみにしていてください。

M：聴いていただきたいな，1人でも多くのかたに。私のデビュー作が『餓狼伝説3』だったので，思い入れも大きいんです。音楽を聴いたあとに，このCD買って良かったなって思ってもらえたら最高かなぁって思います。

K：何でもいいですから，お手紙をください。自分たちが作ったものに対して，ユーザーのみなさんがどう感じているのか，すごく知りたい。宣伝課（〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　㈱SNK宣伝課「新世界楽曲雑技団」宛て）に送っていただければ，僕らのところに届きますんで。それを見て，僕たちもね，勉強というか成長させていただければなと思っています。

	曲名	その曲が流れるシーン	作曲者
1	「餓狼伝説3」	オープニング・タイトル	SHIMIZM
2	ワイワイガヤガヤ	オプション表示	J-KITAPY
3	Hitchhike	プレイヤー・セレクト1	MACKY
4	Freemason	プレイヤー・セレクト2	MACKY
5	いい旅チャレンジ10万里	対戦者セレクト，マップ画面，勝利者デモ	MITHUO
6	ENGAGE 2	VS表示	SHIMIZM
7	蜜の味	ボブ・ウィルソンStage	PAPAYA
8	白いフランコ	フランコ・バッシュStage	J-KITAPY
9	Kiss Me♥	ブルー・マリーStage	MACKY
10	ワニの味	ジョー・ヒガシStage	PAPAYA
11	ENGAGE 3	山崎Act1	SHIMIZM
12	イヴォンヌ・ルロールへの幻想より ピアノとハープによる浮遊	不知火　舞Stage	MARIKO
13	雷波濤	アンディ・ボガードStage	MACKY
14	チ!!チ!!チ!!チ!!	ホンフゥStage	SHIMIZM
15	TAKU_HATSU	望月双角Stage	MITHUO
16	Big Shot!	テリー・ボガードStage	BROTHER-HIGE
17	あらいぐまギース	ギース特殊試合前	SHIMIZM
18	ギースじゃ!!イ	ギース・ハワードStage	SHIMIZM
19	ギースにちゅうして	ギース・ハワードFire Stage	SHIMIZM
20	宿命	ギース特殊試合後	MACKY
21	でたな!	アクシデント〜山崎試合前	SHIMIZM
22	C62〜シロクニー	山崎竜二Stage	SHIMIZM
23	おまえが100年早いんだよ!	山崎試合後	SHIMIZM
24	光珠	秦　崇秀登場	MACKY
25	パンドラの箱より　第1番「遭遇」	試合前デモ〜秦　崇秀Stage	MACKY
26	パンドラの箱より　第2番「迷霧」	試合前デモ〜秦　崇雷Stage	MACKY
27	The Sunset Sky Part V	エンディング〜スタッフ・ロール	SHIMIZM
28	Splash	バッド・エンディング	MACKY
29	ENGAGE 1	ネーミング	SHIMIZM
30	Continue	コンティニュー	SHIMIZM
31	GAME OVER	ゲーム・オーバー	SHIMIZM
32	GAME OVER 2	エンディング用ゲーム・オーバー	SHIMIZM

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

トリプル

インタビュー③

生駒治美

（ブルー・マリー声優）



エッチに聞こえちゃうのが恥ずかしかった

——さっそくですが，生駒さんのプロフィールから教えていただけますか。

生駒：ウチの事務所は，ナレーター専門なんですね。ふだんは，レポーターや，お天気予報のお姉さん，有線放送のディスクジョッキーなどをやっています。声優としては，SNKさんのお仕事がはじめてで，3年前から一緒にやらせていただいてます。

——格闘ゲームの声優というのは，やってみてどうですか。

生駒：最初はねぇ，やっぱり照れるんですよ。やられたときの声とかって，エッチに聞こえちゃうんです。はじめのうちはもう抵抗がありまして，真っ赤になって。「いきます！」って気合いを入れてからじゃないと，できませんでしたね。

——生駒さんがこれまで声優を担当したキャラクターを教えてください。

生駒：『戦国伝承2』を最初にやって，そのあとは『龍虎の拳』のユリちゃんとキング，『龍虎2』のキング，『サムライスピリッツ』のナコルルとシャルロット，『真サムライ』ではそれにミヅキもプラスして……といったところですか。

——『餓狼3』ではブルー・マリーを担当されているわけですが，開発スタッフのほうから，こんな声でやってほしいという要望はあったんですか？

生駒：最初は，私任せでやらせていただけるんですよ。それに対して，スタッフが意見を言うという形で進んでいきます。ブルー・マリーは，イラストどおりハードボイルド風で，やんちゃな女の子をイメージしていたんですけど，お色気をもうちょっと加えてほしいって言われました(笑)。

——たとえばナコルルとブルー・マリーってキャラクターとしては，かなりちがうタイプですよね。そのへんのむずかしさはありませんか？

生駒：そうですね，ナコルルは苦労しました。とにかくかわいらしくしなくちゃいけないと思ったんですけど，自分の地声っていうのが，どちらかとい

うとキングの声なんで，最初のイメージを作るのに苦労しましたね。

――ナコルルとブルー・マリーのやられ声って，どう変えるんですか。

生駒：ナコルルはやっぱりかわいいですよね，やられるときも。ブルー・マリーですと，ほんとに「痛い」のが伝わるように，ダミ声じゃないですけど，そういうのも混ぜていってます。

大阪弁ブルー・マリー

――生駒さんは，ゲーム・センターで自分が声の出演をしているゲームをプレイしたりするんですか？

生駒：ええ。友人についてきてもらって，これこれっとか言いながら遊んだりします。必ずやるときはナコルルなんですよ(笑)。最近は「ブルー・マリーだ！」とか言って一生懸命やってるんですけど，はじめのうちは，なかなか先へ進めませんでした。

――自分の声のキャラクターがゲーム中でしゃべっちゃうっていうのは，どんな感じなんですか。

生駒：何とも，不思議な気分ですね。「これ私の声やぁ」とか思いながら，1人で緊張しながら声ばかり聞いていて，ゲームを全然覚えてなかったりして。最近は慣れてきて「ギャー」とか叫んだり，「あぁ，ここちがうやんか」とか言いながら遊んでるんですけど。大阪弁ブルー・マリーって呼んでます(笑)。

――ブルー・マリーの声でゲーム・センターで叫んでるんですか？

生駒：ええ(笑)。『サムライスピリッツ』をやっているときには，ナコルルの声で「アンヌムツベー！」とか叫んでます。

――その場に居合わせた人は，得した気分になりますね(笑)。

日替わりディスクジョッキー

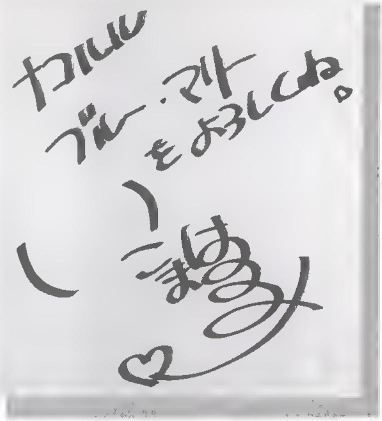
――今後，こういうゲームの声をあてでみたいとかいうのはありますか。

生駒：女の子以外にも，動物とか少年とか，そういう変わったタイプもやってみたいですね。

――今後の活動予定はどうなっていますか？

生駒：いろんな声でディスクジョッキーをやりたいですね(笑)。今日はナコルルで，明日はブルー・マリーで，ってカンジで。それから8月8～10日に，ネオジオ・ゲームの声優が集まった劇団「GROUP午前八時の太陽」が，大阪・テイジンホールで「MY BLUE HEAVEN～私の青空～」というお芝居をするんです。みなさん，見にきてください♥

▼このインタビューのときに書いていただいたサイン色紙を，5名様にプレゼントするぞ (→P. 289)



Harumi Ikoma





声・優・の・部・屋

「餓狼3」のキャラクターの声をあてている声優のみなさんを紹介しよう。アニメなどで活躍している人が多いので、ファンにはたまらないのでは？ なお、各プロフィールは、所属の回答による。



橋本 さとし
（はしもと さとし）

担当キャラ	テリー・ボガード
本名	橋本 哲（はしもと さとし）
生年月日	昭和41年4月26日
血液型	O型
出身地	大阪府枚方市
身長	184cm
体重	77kg
B・W・H	100・78・99
所属	リコモーション（劇団☆新感線）
特技	スキー，手品，火を吹く
趣味	愛車ハーレーに乗ること

おもな出演作品
- NHK「包丁いっぽん ～夢，見てますか～」（レギュラー）
- FM大阪「マッキントッシュ カレッジチャート20」（レギュラー）
- NTT-DoCoMo ラジオCM（レギュラー）
- 映画「新・極道の女たち／惚れたら地獄」
- ミュージカル「ロッキーホラーショウ」（1995・全国公演）



檜山 修之
（ひやま のぶゆき）

担当キャラ	ジョー・ヒガシ，ナレーション
本名	檜山 修之
生年月日	昭和42年8月25日
血液型	A型
出身地	広島県
身長	166cm
体重	57kg
B・W・H	83・76・84
所属	アーツビジョン
特技	なし
趣味	歴史関係の本を読む，旅行

おもな出演作品
- キャプテン翼J（日向小次郎）
- 銀河戦国群雄伝ライ（竜我 雷）
- 勇者特急マイトガイン（旋風寺 舞人）
- 幽☆遊☆白書（飛影）
- 五星戦隊ダイレンジャー（神風大将）



難波 圭一
（なんば けいいち）

担当キャラ	アンディ・ボガード，ビリー・カーン
本名	難波 圭一
生年月日	8月26日
血液型	AB型
出身地	山口県岩国市
身長	168cm
体重	57kg
B・W・H	88・73・90
所属	青二プロダクション
特技	歌，山口弁，広島弁
趣味	ナンパ

おもな出演作品
- 鬼神童子ZENKI（紅蓮）
- タッチ（上杉和也）
- 美少女戦士セーラームーンS（海野ぐりお）
- 機動戦士Zガンダム（カツ・コバヤシ）
- NHK教育「ふえはうたう」（お兄さん）



曽木 亜古弥
（そぎ あこや）

担当キャラ	不知火 舞
本名	曽木 康代
生年月日	昭和43年9月27日
血液型	B型
出身地	京都府長岡京市
身長	158cm
体重	48kg
B・W・H	78・61・88
所属	リコモーション（劇団そとばこまち）
特技	ジャズダンス，タップダンス，少林寺拳法初段
趣味	お菓子作り，編み物，詩作

おもな出演作品
- NHK「とおせんぼ通り」（レギュラー）
- NHK「京ふたり」（レギュラー）
- フジテレビ「銭形平次」
- ABC「新・部長刑事」
- 映画「ブラックレイン」

ファンレターのあて先

(株)リコモーション
〒534 大阪市都島区友渕町2-8-7
都島ロイヤルハイツ308号

(株)アーツビジョン
〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11
メゾンブルーリー101号

(株)青二プロダクション
〒107 東京都港区南青山2-11-14
イチーズビル2F

劇団21世紀FOX
〒182 東京都調布市菊野台1-4-1

(有)賢プロダクション
〒167 東京都杉並区荻窪5-9-16
アルカディア104

(株)大阪テレビタレントビューロー
〒550 大阪市西区靱本町1-6-5
電通靱別館4F

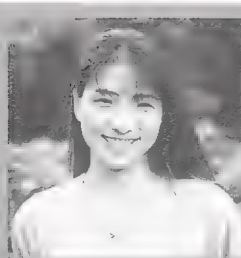
コング桑田
〒543 大阪市天王寺区玉造元町2-35
光栄ビル301号 (有)中島らも事務所内



コング 桑田
(コング くわた)

担当キャラ	ギース・ハワード リチャード・マイヤ
本名	桑田 敬信
生年月日	1961年8月23日
血液型	B型
出身地	大阪府堺市
身長	175cm
体重	90kg
B・W・H	105・89・110
所属	フリー
特技	口にグーが入る，声がでかい
趣味	1992年生れのバイク・アマンダ号に乗ること，映画鑑賞，洗濯

おもな出演作品
映画「王手」
ABCラジオ
中島らも主宰劇団“リリパット・アーミー”のメンバーでもある



生駒 治美
(いこま はるみ)

担当キャラ	ブルー・マリー
本名	生駒 治美
生年月日	2月5日
血液型	A型
出身地	大阪府大阪市
身長	162cm
体重	47kg
B・W・H	80・58・85
所属	T・T・B (大阪テレビタレントビューロー)
特技	小型4級船舶
趣味	英会話，スキー，テニス，ジャズダンス，ダイビング，スノーボード

おもな出演作品
びわこ放送「ふれあい夢街道」(レギュラー)
大阪有線「今月のアーティスト」(レギュラー)
読売テレビ・アナウンス業務 (レギュラー)
ラジオ大阪「サタデーパチョン」



橋本 潤
(はしもと じゅん)

担当キャラ	チン・シンザン
本名	橋本 潤
生年月日	昭和39年2月25日
血液型	B型
出身地	兵庫県神戸市
身長	171cm
体重	68kg
B・W・H	92・79・92
所属	リコモーション (劇団☆新感線)
特技	たき火おこし，マジックバルーン
趣味	釣り，カヌー，キャンプ

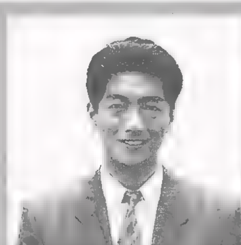
おもな出演作品
NHK「ひらり」(小林)
NHK「十時半睡事件帖」
NHK「新銀河 親子は他人の始まり」(レギュラー)
Vシネマ「双頭の悪魔」
カルビーかっぱえびせん・わさび味CM



森川 智之
(もりかわ としゆき)

担当キャラ	ボブ・ウィルソン，ホンフウ
本名	森川 智之
生年月日	昭和42年1月26日
血液型	O型
出身地	神奈川県
身長	174cm
体重	68kg
B・W・H	100・72・88
所属	アーツビジョン
特技	腕立て伏せ
趣味	野球，サッカー

おもな出演作品
スラムダンク (水戸洋平)
蒼き伝説シュート！(神谷)
とっても！ラッキーマン (勝利マン)
ゴーストスイーパー美神 (ピート)
幽☆遊☆白書 (死々若丸)



石井 康嗣
(いしい こうじ)

担当キャラ	望月 双角，山崎 竜二，
本名	石井 浩司
生年月日	昭和35年7月1日
血液型	A型
出身地	和歌山県
身長	180cm
体重	65kg
B・W・H	98・76・92
所属	賢プロダクション
特技	なし
趣味	仕事

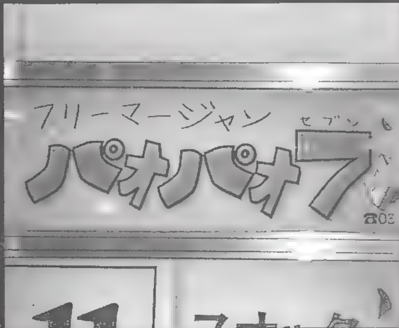
おもな出演作品
ジャングルの王者ターちゃん (アナベベ，ゴリさん)
ピンクパンサー (ピンクパンサー)
銀河英雄伝説 (クルムバッハ)
科学忍者隊ガッチャマン (コンドルのジョー)
神秘の世界エルハザード (藤沢先生)



山口 勝平
(やまぐち かっぺい)

担当キャラ	秦 崇秀，秦 崇雷
本名	山口 光雄
生年月日	昭和40年5月23日
血液型	B型
出身地	福岡県
身長	160cm
体重	51kg
B・W・H	86・65・88
所属	劇団21世紀FOX
特技	中型自動二輪免許，タップ，殺陣
趣味	最近買ったワープロをいじること，ゴルフの打ちっぱなし

おもな出演作品
クッキングパパ (梅田よしお)
魔女の宅急便 (トンボ)
ロードス島戦記 (エト)
幽☆遊☆白書 (陣)
らんま1/2 (早乙女乱馬)



▶はやくも7号店ができたようです。（神奈川県／赤ダシのシジミ）【情報局長・そら、問やけん（ホンフゥ風）】

餓狼伝説3 超情報局

情報局あるけんオール・アバウトたい（ホンフゥ風）。では，恒例の使える情報と使えない情報を紹介していこう。カラーページの「秘情報局」も読み忘れのないように。

方言指導：大出綾太

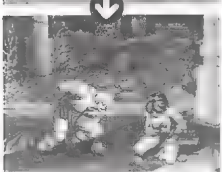
実用編

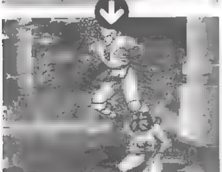
アンディのウソ永久連続技

ラウンド開始から一度も攻撃を当てずに不知火 蜘蛛絡みを使おう。これがキマると，それだけで相手が気絶してしまうのだ。「攻撃を当てずに」ということは，攻撃（飛び道具含む）をガードされてもダメ。逆に，攻撃が空振ったり，相手の攻撃を受けたりするぶんには問題ない。

ただし，一度でも攻撃を当てると，電源を切るまでこの現象は起こらないため，実用性は皆無。


◀ラウンド開始から最初に当たった攻撃が，不知火 蜘蛛絡みだと……


◀いきなり気絶させることができる。相手キャラは誰でもかまわない


◀気絶した相手に蜘蛛絡みをキメれば，再度気絶させられる。つまり…

必殺技のでぎわを上半身無敵に

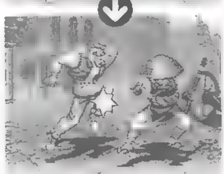
クイックスウェーは，開始直後なら必殺技キャンセルが可能で，相手の攻撃をクイックスウェー特有の上半身無敵で回避し，キャンセルした必殺技で反撃することもできるのだ。

しかし，コマンドの受け付け時間を考えると，↓↘→と→↓↘以外はまず実行できない。それぞれの入力手順は以下のとおり。なお，この攻撃は対空技に使える。入力が遅くてキャンセルできなくても，対空能力の高いクイックスウェー攻撃になるからだ。

①↓↘→系……中立↓↘→中立＋ボタン。レバー中立→コマンド入力→レバーを離してボタンを押せばいい。

②→↓↘系……中立↘→中立↓↘＋ボタン。①よりも少々ややこしい。


◀クイックスウェーで相手のジャンプ攻撃，突進技，投げ技を回避する


◀そのまま必殺技キャンセルして反撃。難度が高いので多用は厳禁かも

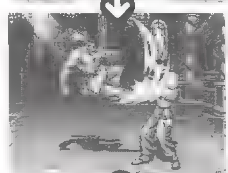
避け保留

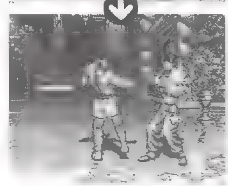
避け攻撃と九龍の読みの特殊なだしかたを紹介しよう。

ガードポーズのあと，必殺技を含めた何らかの攻撃やジャンプ，オーバースウェー動作をしつづけて，直立，前進，後退，しゃがみ前進をいっさい行なわないようにするのだ。

その状態で，→＋ボタンと入力すれば（←→＋ボタンのほうが確実），相手が攻撃していない状況でも，避け攻撃（九龍の読み）が使用できるぞ。


◀攻撃の空振りに対してガードポーズをとったときも避け保留は有効だ


◀ガードの硬直が解けると同時に攻撃やオーバースウェー動作を行なう

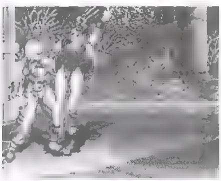

◀動作が終わった直後に←→＋Aと入力すれば，避け攻撃が発動するぞ

地形効果

1P側のキャラは画面左端にいる相手，2P側のキャラは右端の相手を前方ジャンプで跳び越えることができる。

ただし，位置が逆だったり，ジャンプ攻撃を当てたときは跳び越えられないぞ（後者は例外あり）。

なお，そのジャンプ攻撃をガードするときの操作は，つねに正方向（相手の反対側）でいい。



◀1P側のキャラは左端にいれば，相手に跳び越えられることがなくなる



◀右端にいるときは，このように反対側へ回り込まれてしまうのだ

文字だらけの部屋

●弱パンチ超連射

舞の遠距離立ち弱パンチ（近距離用はダメ）は，秒間20発以上のペースでボタンを連打すると，通常の倍近いスピードで攻撃を連発する。

●メモリカードで兄弟に会おう

ファイティングレベルの合計ポイントは1回継続プレイすると30も増加する。そこで，ゲーム・オーバー→メモリカードに記録→データを読み込む→ゲーム・オーバー……をくり返せば，そのつど合計値が増えていくため，確実に秦兄弟と対戦できるぞ。

●簡略化コマンドの部屋

クラックシュートの↓↙←↖＋キックというコマンドは，↓↙←＋キックに省略できる。

また，レバー1回転というコマンドは，↑↓←→が一つずつ入力されていればいいので，→↓←↑のほか，→←↓↑でもコマンドが成立する。

●ジャンプ直後からタメる

↓タメおよび←タメの必殺技を前方ジャンプ（攻撃）から使う場合，以下のようにレバー操作するといい。

①通常ジャンプ……↗のあと，←タメならレバーを左回転，↓タメなら右回転させて↙に固定する。

②小ジャンプ……どちらのタメも↗の直後に↙を入力。↗と↙の間にはレバー中立が挟まることを利用している。

●同時押しの部屋

必殺技コマンドを入力するとき，関係ないボタンと同時押しすると，必殺技が発動（暴発）せず，基本技や投げ技にバケてしまう。

そこで，二つのボタンを同時に押したとき，どれを押したと判定されるのかを調べてみた。なお，A＋BとB＋Cを地上で入力すると，オーバースウェー動作になるので注意しよう。

●同時押しとその結果

ボタン	結果	ボタン	結果
A＋B	B	B＋C	C
A＋C	C	B＋D	D
A＋D	D	C＋D	D

大道芸編

移動する攻撃，移動しない攻撃

本来，ギースの遠距離立ち強キック，山崎の遠距離立ち強パンチ，秦兄弟の遠距離立ち強キックは，前進しながら攻撃する技だが，これらをダッシュ中に使用すると，移動しないまま，その場で攻撃する。

さらに，山崎の遠距離立ち強パンチは，挑発できない間合い（相手から160ドット以内）で←＋Cボタンと入力して使ったときも，ダッシュ時のように移動しないで攻撃する。

→＋Dのコマンド技をCボタンで

マリーのステップローリング（→＋D）は，挑発可能な間合いにかぎり，↘＋Cでもだすことができる。

九龍の部屋

弱・九龍の読みは，相手に4回攻撃（乱舞）させてから反撃する（ダメージを与える）技だが，この乱舞の形態はキャラによって異なる。

そのちがいは下表のとおり。どの攻撃も立ち状態のもので，遠距離用の攻



◀ホンフゥの乱舞は，超必殺技の走行モーションが最後の攻撃となる

撃があるのもポイントだ。なかには，コンビネーションアーツやコマンド技の攻撃を使うキャラもいるぞ。

●弱・九龍の読みによる乱舞

使用キャラ	1発目	2発目	3発目	4発目
テリー	近弱Ⓟ	近強Ⓟ	近弱Ⓟ	近弱Ⓚ
アンディ	乱激(C, C)		遠強Ⓟ	近強Ⓚ
ジョー	近強Ⓟ	←＋C	遠強Ⓟ	近強Ⓚ
フランコ	ガトリングブローA(C, C, C,)			近強Ⓚ
ボブ	遠弱Ⓟ	遠弱Ⓚ	遠弱Ⓟ	遠弱Ⓚ
双角	暗黒道滅殺棍(C, C, C)			遠強Ⓚ
マリー	遠強Ⓟ	遠弱Ⓟ	遠強Ⓟ	遠弱Ⓚ
舞	乱れ風車(C, C, C)			近弱Ⓚ
ホンフゥ	対々点穴(C, C, C)			カデンツァの嵐
ギース	武者水月付き突き(C, C, C)			近強Ⓚ
山崎	←＋C	遠弱Ⓟ	近弱Ⓚ	近強Ⓚ
秦・弟	近弱Ⓟ	遠弱Ⓟ	遠弱Ⓟ	近弱Ⓚ
秦・兄	近弱Ⓟ	遠弱Ⓟ	遠弱Ⓟ	近弱Ⓚ

まちがい探し

対CPU戦で負けたあとのコンティニュー画面と，ゲーム・オーバー時の画面は，以下の条件で変化するぞ。



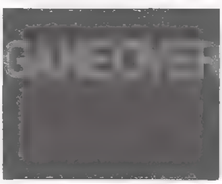
◀通常のコンティニュー画面。苦しむ使用キャラが照明に照らされている



◀秦兄弟ステージで負けたときは、バックが青い日差しに変わるのだ



▶通常のゲーム・オーバー画面。ボロボロの使用キャラが表示される

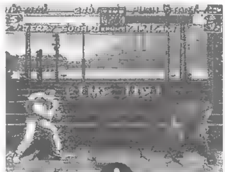


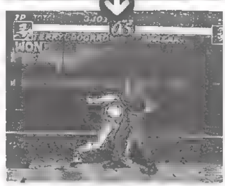
▶ダブルKOの連発で没収試合になると、使用キャラが表示されなくなる

どうしたCPU？ 動け，動け！

対CPU戦で，時間切れになる直前(残り2秒以内)に，CPUキャラを気絶させると，つぎのラウンドでCPUキャラがケイレンしたまま動かなくなる。

この状態は，CPUキャラに攻撃を当てるまで，ラウンドが変わっても持続されるので，時間切れになる直前に攻撃を当てるなどして，そのまま判定勝ちに持ち込むことができるぞ。


◀勝利ポーズをとる前にCPUキャラが気絶から回復しなければ……


◀こんなに接近しても動かなくなる。ときおりピクッとケイレンするぞ

人畜無害キック

ギースの雷撃脚（D, D）の2発目のキックは，相手に与えるダメージも，ヒット時に加算される得点もゼロという謎に満ちた攻撃だ。

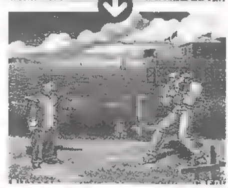
ところが，相手の体力が赤く点滅するか，1本取った直後のラウンドなら，1ポイントぶんのダメージを与えることができる。しかし，このときでも得点は入らない。

対2P戦で秦・兄に勝つための秘策

秦・兄の潜在能力は，弾が相手に当たらないと，約90秒経過するまで，飛び道具（帝王天眼拳，帝王宿命拳）が撃てなくなってしまう。

それは，弾が消えたあとも「画面内に残っている」と判定されるため。ちなみに，この状態で相手がガード操作をすると，こちらは何もしてないのにガードポーズをとるぞ。


◀帝王宿命拳がヒットもせず、ガードもされずに画面外に消えると……


◀弾が画面内に残っていることになり、相手が勝手にガードポーズをとる

設定資料編

海外版での技名から，日本語版とは異なるものだけをピックアップしてみた。舞の必殺技が見どころか？

バーンナックル	Burning Knuckle
クラックシュート	Crack Shot
飛翔拳	Egg Beater Blast
斬影拳	Zan Ei Ken
昇龍弾	Dragon Brast
不知火　蜘蛛絡み	Shiranui Spider Squeeze
幻影　不知火	Shiranui Spirit Crunch
黄金のカカト	Golden Heel Blast
ジョーソバット	Bat Attack
バッシュトルネード	Back Tornado
バイソンホーン	Bull's Horn
まきびし	Makibishi Masher
野猿狩り	Wild Monkey Slash
邪神棍	Evil One Bop
破滅の炎	Flames of Doom

憑依弾	Possession Blast
邪棍舞	Dance of Demons
ステップローリング	Step Roller
花蝶扇	Butterfly Fan
龍炎舞	Dragon Flame Fandango
必殺忍蜂	Deadly Ninja Bees
ムササビの舞	Squirrel Dance
陽炎の舞	Sun Flash Flamenco
龍の舞	Dragon Disco Drubber
九龍の読み	Nine Dragons Drubbing
制空烈火棍	Sky of Fire Noogie
電光石火の天	Heavenly Lightening Lumper
電光石火の地	Lightening Lumper
烈風拳	Wild Slice
疾風拳	Gale Slash
当て身投げ	Knockdown Blow
邪影拳	Mars Masher
雷光回し蹴り	Lighting Flash Kick Twirl

あのキャラは誰なの？

ゲームの細かい設定について，いろいろと開発スタッフに質問したところ，予想外の解答が返ってきたぞ。

Q．オープニングで山崎が重傷を負わせていた人物は？

A．ギースの側近，リッパーとホッパー。ホッパーは重傷をまぬがれ，山崎の顔を知っているため，ギースを車に乗せて運転（案内）している。

Q．テリーのエンディングの少年は？

A．テリーのオフィシャル・ストーリーに登場。テリーのファンで，サウスタウンまで追いかけてきた。

Q．フランコ面にいる整備士は誰？

A．パット・ダニエル。工場での部下であり世話女房的存在。彼には，息子誘拐事件のことは知らされていない。

Q．フランコの息子の名前は？

A．フランコ・バッシュ・ジュニア。

Q．ボブ面の左奥にいる，草薙　京とシイ・ケンスウは本物？

A．ボブの応援にきたのでしょう。

Q．ボブのエンディングで手前のテーブルの左側にいる大男は誰？

A．アクセル・ホーク。

Q．双角が召喚する鬼の正体は？

A．いかづちの邪神。

Q．マリーのエンディングの男は？

A．椅子に座っているのが，マリーの依頼人であるジェイムス・クーパー。うしろの男たちは，事務所で働いているジム（左）とケリー（右）。

Q．ギースはマリーの祖父を殺した？

A．日本へ逃亡したギースが，マリーの祖父から古武術を学び，その腕試しとして闘い，死に至らしめた。

Q．「ホンフゥ」の漢字表記は？

A．紅虎。本名ではありません。

Q．ホンフゥとキムは知り合い？

A．キムと妻・ミョンサクの仲をとりもったエピソードがあります。

Q．ホンフゥが博多弁を使う理由は？

A．英語がヘタなことを表現するため。

Q．ギースのエンディング・メッセージにある「奴」とは？

A．テリーのエンディングの少年。

Q．テリーの"J"バックナックルとマリーの必殺技にある英文字の意味は？

A．J→ジャンプ，M→マリーズ。

Q．動物キャラの名称は？

A．●テリー面のサル……ウッキー。
●アンディ面のカエル……はや吉。
●ジョー面……カメ→象亀太郎。ワニ→黒鰐（くろわに）次郎。鳥→鶲（ひよどり）花子。
●舞面のペンギン……ヒロくん。
●マリー面のイヌ（ペット）……アントニオ（通称・アントン）。品種はイングリッシュ・ポインター。
●マリー面のヒヨコ……左から順番に，キャサリン（Pちゃんの短大時代の友人），アルツール・アンツネス・コインブラ（サッカー界の英雄），ヨシロー・フジモト（ラリー・ドライバー），ジュリエッタ（Pちゃん本人），ボブ・ガリクソン（スーザンの彼氏でPちゃんのハイスクール時代の友人），スーザン（Pちゃんの幼なじみ），ケンゾー（Pちゃんの婚約者），ヨーコ・シラトリ（お金持ちのお嬢様）

怪 文 章 の 部 屋

東京・五反田に本部を持つ「毎日ムリせずラクしようの会(略して，MMR)」の調査隊は，秦の秘伝書を追って，アメリカ南東部にある街，サウスタウンに足を踏み入れた。

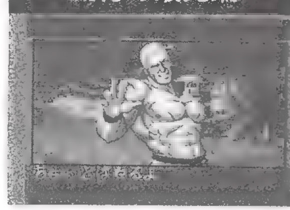
その直後，我々は信じられぬ光景に出会った。どの人物もまったく意味不明な会話をしているのだ。なにかの陰謀が動いている——。そう確信した我々は，調査をつづけたところ……。

コギャル不知火



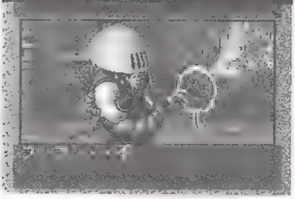
▲謙虚なのか高慢なのか全然わからん。「心は十代」ってところだろうか？

流行の最先端



▲この街では，ハカマ姿＋上半身ハダカが流行のようだ。少なくとも私はイヤ

変換ミス



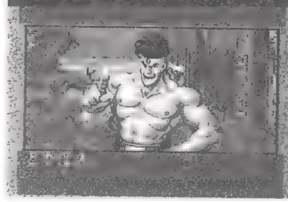
▲途中まではキマっていたが，最後の最後で頭が回らなくなったようだ

自称・冷静な女



▲ストレス発散か？　「風雲黙示録」のオープニングみたい

ひとつ，人より力持ち



▲「龍虎の拳2」にでてきた某モンゴル人もこんな口調をしていたが……

キャラ別連続技紹介がメインの8ページ

連続技研究委員会



不親切と呼ばれても，ムボーな連続技の世界を走りつづける連続技研究委員会こと連研。今回のメインはキャラ別連続技，ではなくギース様というウワサも。フランコの潜在能力（編集部調べ）がすべて当たるキャラの1人だし，連続技は食らいやすいし，事故の後遺症は残ってるし……？　つづきは，2ページ先にて。

★ 食らい判定のキャラ差 ★

キャラはひとりひとり，体格もポーズもちがう。そのため，攻撃が当たるとダメージを受ける部分（＝食らい判定）にも大きな個人差がでる。

たとえば，ホンフゥやギースが立っているときは，上半身を後方に引き，下半身（足）を前にだしているため，足元への攻撃を当てやすい（足への連続技を狙いやすい）。

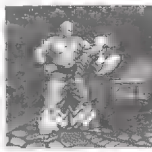
キャラごとの差が大きくでるのは，ズバリ頭。頭に攻撃を食らったキャラは上半身を後方にそらすが，そらす大きさに個人差があり，つづけて頭へ攻撃したときに，当たるキャラと空振るキャラがいるのだ（右の例題参照）。

なお，同じ“頭のけぞり”でもいくつか種類があるが，それによる差は微々たるものなので，気にしなくていい（ジョーだけは例外。正面からの攻撃に対しては大きくのけぞるが，フックや回し蹴りなどの左右からの攻撃に対してはあまり後方に引かない）。

食らいやすさの個人差については，下の表を参照のこと。

例題　ギースの立ち弱Ⓟが何発まで連続ヒットするか

アンディの場合





近距離立ち弱Ⓟが3発ヒットし，さらに遠距離立ち弱Ⓟへとつながった。遠距離立ち弱Ⓟは2発まで当たったので，両方を合計して5ヒット。

結果…5発（食らいやすい）

ジョーの場合





近距離立ち弱Ⓟが2発当たったが，3発目は空振ってしまう。ちなみに，ジョーが画面端のときは3発目も当たるが，今度は4発目が空振りする。

結果…2発（食らいにくい）

キャラ別「連続技の当てやすさ」および「背丈の高さ」表

「連続技の当てやすさ」は，立っているときの頭，腹，足，それと，しゃがんでいるときの全体，の4種に分割して，個々の部分（状態）への攻撃を連続で受けやすいかどうかを，4段階評価で表わしている。◎なら受けやすく，逆に×は受けにくい。

「背丈(せたけ)の高さ」は，立ち，しゃがみ，気絶時における「食らい判定の高さ」をおおまかにサイズ分けしたもの。高い順にLL→L→M→Sの4段階に分類してある。気絶時は，背の高さがほとんど無関係になる点がおもしろい。

キャラ名	連続技の当てやすさ				背丈の高さ		
	頭	腹	足	しゃがみ	立ち	しゃがみ	気絶
テリー	△	△	○	◎	L	LL	LL
アンディ	◎	○	◎	○	M	M	M
ジョー	×	×	△	△	M	M	S
フランコ	○	△	×	△	LL	LL	M
ボブ	◎	○	△	×	L	L	S
双角	△	○	△	◎	M	LL	L
マリー	△	×	◎	○	S	S	L
舞	△	△	△	◎	M	S	S
ホンフゥ	△	○	○	△	S	S	M
ギース	○	◎	◎	◎	L	LL	L
山崎	△	△	△	△	LL	S	M
秦兄弟	△	△	○	○	S	S	S

★ 空中連続技の仕組み ★

『餓狼3』では，攻撃を食らって空中へ浮いた相手に，約0.2秒間食らい判定が残る（燃えていた場合は無効）。つまり，そこへ攻撃を加えると，空中の相手に対して連続技が成立するのだ。

ただし，すばやくでる攻撃でないと，相手に届く前に前述の0.2秒が経過してしまい，空振ってしまう。それだけシビアなものなので，偶然でキマればラッキー，程度に考えていいだろう。

唯一の例外はパワーゲイザー。相手が地面に落ちるまで食らい判定を残せるのだ。ゲイザーを食らった相手は，落ちてくるまでに時間がかかるので，さまざまな連続技を狙えるぞ。

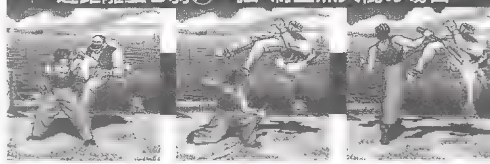
ちなみに，パワーダンクやハルマゲドンバスターも，性質的には「残せる技」なのだが，そこから別の技につなげられないので，ここでは論外とする。

近距離立ち弱Ⓟ→弱・制空烈火棍の場合



◀立ち弱Ⓟをキャンセルしてすばやく弱の制空烈火棍をだすと、弱Ⓟを空中で食らって吹き飛んだ相手に、烈火棍もヒットする

近距離立ち弱Ⓟ→強・制空烈火棍の場合



▶同じことを強で行なうと、攻撃速度が遅いため間に合わず、空振りしてしまう。本当に短い時間しか食らい判定が残っていないのだ

パワーゲイザーは例外



パワーゲイザーを食らって吹き飛んだ相手には，地面に落ちるまで食らい判定が残っている。追加攻撃を狙える唯一の必殺技だ

★ 相手が画面端にいるときの変化 ★

攻撃を受けたキャラは，反動で後方へスベる（反動は弱強の2種類あり，攻撃の弱強に対応している）。ただし，受けたキャラが画面端にいた場合，反動は攻撃を当てた側に跳ね返るため，攻撃側がスベるが，このときの反動は通常よりもいくぶん小さくなっている。

連続技を狙ううえで，これは大きい。お互いの距離が離れにくいぶん通常よりも多く攻撃を当てられるし，画面端のみで成立する連続技もある。キャラ別のページで紹介する強力な連続技に画面端専用が多いのは，そのためだ。

普通に近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち弱Ⓟをしかけると



◀ギースの近距離立ち強Ⓟを相手に当てたあと、立ち弱Ⓟをだしてみる。相手は反動で大きく後方に引くため、パンチは届かない

画面端の相手に近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち弱Ⓟをしかけると



▶同じことを画面端の相手にしかけると、こちらにかかる反動は通常より小さいため、立ち弱Ⓟが届いた。ちなみに連続技である



▲飛び道具は例外で，画面端の相手にヒットさせると，どちらにも反動がかからない（間合いが離れない）。こんな悲劇も……

画面端の相手に攻撃を当てたときの反動（自分にかかる）

弱攻撃……通常時の93%

強攻撃……通常時の90%

★ ギース，後遺症を残す!? ★

長い療養期間をへてギース完全復活！　のハズだったが，奇妙な症状を残してしまったらしい。奥から手前へ向かう攻撃（左フック，うしろ回し蹴り，奥オーバースウェー攻撃など，フィニッシュ演出で相手を手前に吹き飛ばせる攻撃）をしゃがみガードしようとすると，動作中に一瞬だけガードできない時間帯が生じるのだ。ギースは背中に爆弾をかかえている!?


▲テリーの立ち弱Ⓟを食らってのけぞるギース


▲つづけて立ち強Ⓚが！ギリギリでガード……

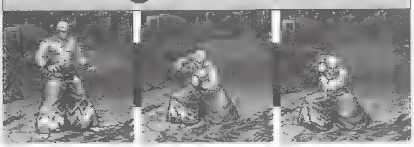

▲しているのに，なぜか強Ⓚを食らってしまった

普通にガードできる

正面or手前からの攻撃に対するしゃがみガード動作

レバーを入力した直後から，ガード動作に突入。動作に入った瞬間からきちんとガード能力がついている。

ニュートラル ➔ ガード可能

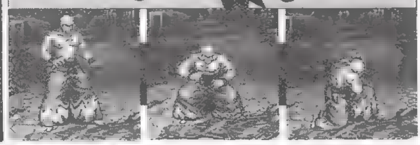


ガードできない

奥方向からくる攻撃に対するしゃがみガード動作

この場合にかぎり動作に入った瞬間（写真の2枚目）はガード能力がない。そのあとは普通にガードできる。

ニュートラル ➔ ガード不能 ➔ ガード可能



ギースがしゃがみガードできない（ウソの）連続技

連続技ではないが，1発目を食らった（ガードされたら無効）ギースがしゃがみガードしようとすると2発目以降を食らってくれる連携，それが「（ウソの）連続技」。なかでも下の二つは強烈で，ヒットすれば，気絶かKOまでしゃがみガード不可なのだ。

ちなみに，ギースの起き上がりや吹き飛ばしたあとの落下点に「奥からの攻撃」を重ねても，やはりしゃがみガード不可。実戦向きの利用方法といえる。

キャラ名	おもな（ウソの）連続技
テリー	強クラックシュート→近距離立ち強Ⓚ(2HIT)
アンディ	しゃがみ弱Ⓟ×3→遠距離立ち強Ⓟ
ジョー	しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ
ボブ	近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ
マリー	しゃがみ弱Ⓟor強Ⓟ→➔+D
舞	立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ

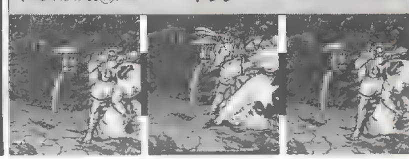
アンディ

B，B（コンビネーションアーツ） ➔ （少し前進） ➔ 以下くり返し



ジョー（画面端のみ）

近距離立ち弱P（→しゃがみ弱Ⓚ） ➔ 弱スラッシュキック ➔ 以下くり返し



ギース側の回避・脱出方法

回避方法は三つ。まずは，立ちガードへの移行。簡単だが，足元への攻撃に対して無力。つぎに，立った状態でBC同時押し。オーバースウェー攻撃を重ねられても迎撃できるが，空振る場合もある。バックステップでの回避は，動作の終わりぎわにスキがある。どれも一長一短だが，気合いのレバー連打でバックステップするのが一番確実だろう。

立ちガードへ移行


▲立ちガードなら動作に入った瞬間から防御可能

BC同時押し


▲奥ラインへ逃げるか，立ちの対スウェーで迎撃

バックステップ


▲全身無敵となり，回避しつつ間合いを離せる

★ キャラ別連続技 ★

ここから先は，対CPU戦や対2P戦で紹介している実戦的かつ基本的な連続技以外，つまり「実戦に応用できる連続技」と「趣味の連続技」，そして「究極連続技」を，キャラ別で紹介しよう。なお，連続技の多彩なキャラとそうでないキャラのバランスをとるために，キャラの掲載順番が多少前後している部分があるので，ご注意のほどを。

テリー・ボガード

メインはやはり，下のように多彩な変化をつけられる強クラックシュート。バーンナックルで代用してもいい。前方ジャンプ弱Ⓚをジャンプの頂点あたりでだしておくと，着地前に強Ⓟもだせる。テリーくらい背丈のある相手に対しては，2段連続技になるぞ。

強クラックシュートへつながるおもな組み合わせ

- 前方ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×1～2→しゃがみ強Ⓟ
- 前方ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ(2ヒット)
- 前方ジャンプ弱Ⓚ(→強Ⓟ)→しゃがみ強Ⓟ
- めくり前方ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ(1ヒット目)

→ 強クラックシュート →

強クラックシュートからつながるおもな攻撃

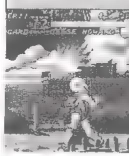
- しゃがみ弱or強Ⓟ
- パワーダンク
- ニュートラル+A, B, D(コンビネーションアーツ)
- ニュートラル+A, A, ↓+D(コンビネーションアーツ)

お手玉5段

合計攻撃値	119
合計気絶値	24

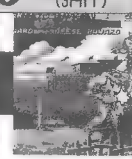
パワーゲイザーを利用したお遊び。画面端にいるギースがジャンプ頂点で強・疾風拳を撃つ瞬間にパワーゲイザーをだすと，ゲイザーの炎が消える直前にヒットし，2発目が間に合うのだ。すべてキメるとギースは気絶するので，トドメにパワーゲイザーで3連ゲイザーの完成(笑)。

パワーゲイザー → パワーゲイザー → 強パワーダンク(3HIT)


▲ギースがジャンプの頂点まで行ったらゲイザーを入力する


▲降下してくるギースに，ゲイザーの残り火が当たれば成功


▲食らい判定を残したまま落ちてくる。間髪入れずに2発目


▲さらにパワーダンクで引っかけよう。タイミング勝負だ

ジョー・ヒガシ

地上で弱攻撃→強攻撃がつながらないため，連続技はシンプルなものばかりだ。なお，タイガーキックは密着状態からでないと当たらないので，連続技には不向き。

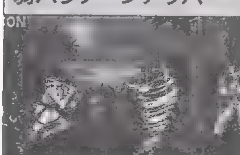
前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → しゃがみ弱Ⓚ → 弱スラッシュキック	ジャンプ強Ⓚがめくりでヒットしたら，しゃがみ弱Ⓟを3発まで増やすことが可能だ。弱Ⓚへのつなぎはタイミングで覚えよう。
近距離でC, C, C(4HIT)(コンビネーションアーツ) → 遠距離立ち強Ⓚ	相手が画面端のときのみ可能。3発目のCは2ヒットするうえ，攻撃後の硬直が短いので強Ⓚが間に合う。フランコには入らない。
前方ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ち強Ⓟ(2HIT) → 強スラッシュキック(2HIT)	立ち強Ⓟが1発しか当たらない場合が多い。相手が画面端のときか，ジャンプ強Ⓚがめくりになったときにだけ狙ったほうが安全。

天才7段

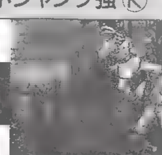
合計攻撃値	70
合計気絶値	24

背の高い相手が画面端にいるときのみ可能。弱ハリケーンアッパーのあとすぐにダッシュすれば，小ジャンプ強Ⓚが間に合う。近距離立ち強Ⓟ（2ヒット）→黄金のカカトがつながらないなら，立ち強Ⓟの1発目にキャンセルをかけてだそう。

弱ハリケーンアッパー → ダッシュ前方小ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ち強Ⓟ(2HIT) → 強・黄金のカカト(3HIT)


▲目一杯距離を離して弱ハリケーンアッパーを撃ち，すぐにダッシュ


▲ハリケーンが相手に当たる瞬間に小ジャンプ


▲強Ｋは早めにだすこと。「打点」はやや高めに


▲立ち強Ⓟの2ヒット目にキャンセルをかけて


▲カカト。相手が気絶すれば反撃も受けないぞ

アンディ・ボガード

コンビネーションアーツが使える。とくにB, Bの2発で中断したあとの硬直が非常に短く，そこからさまざまな攻撃へつなげられるのだ（右を参照）。ただし，最初のBは攻撃のでるのが遅いため，狙える状況は限定される。それでも連続技の多彩さでは，テリー以上だろう。

B, Bからつながるおもな組み合わせ
A, C, C, C, C, D(コンビネーションアーツ)
A, C, C, D(コンビネーションアーツ)→しゃがみ強Ⓚ
しゃがみ強Ⓟ(2HIT)→強・斬影拳(2段)
近距離立ち弱Ⓟ→強・昇龍弾(4HIT)

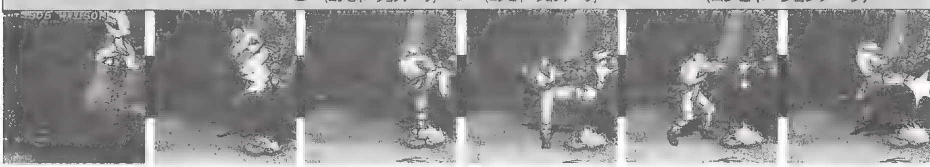
連続技	解説
B, B(2HIT)(コンビネーションアーツ) → C, C, →+D(3HIT)(コンビネーションアーツ) → 対オーバースウェー攻撃(立ち, 手前) → 強・斬影拳(2段)	相手が画面端のときのみ狙える。ただしアンディ，ジョー，ボブ，マリー，舞，ギース，山崎以外にはすべてキメられないため，実用度は低い。合計気絶値が21と，かなり高いのが救いか？
めくり前方ジャンプ強Ⓟ → A, C, C, D(5HIT)(コンビネーションアーツ) → しゃがみ強Ⓟ(1〜2HIT) → 強・斬影拳(2段)	気絶連続技だが，これも上の連続技がキマる相手ぐらいにしか入らない。A，C，C，DをB，Bに変えるか，しゃがみ強Ⓟをしゃがみ強Ⓚに変更すれば，攻撃力は落ちるが相手を選ばなくなる。
前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → 超裂破弾(3HIT)	レバーを↗→↘↓と回して前方ジャンプすると，小ジャンプせずに超裂破弾のタメを作れる（小ジャンプからでは，タメが間に合わない）。しゃがみ弱Ⓟ→超裂破弾の入力はすばやく行なおう。

極限14段

合計攻撃値	87
合計気絶値	23

こちらが画面端，ボブがそばにいる状態で，“後方ジャンプ”でボブの→＋Cをかわした場合のみ可能の究極限定技。キマるとボブは気絶する。あとは前方ジャンプ強Ⓚ→B, B→しゃがみ強Ⓟ→強・斬影拳で「冥土行き」だ(ラウンド1なら確実)。

めくり後方ジャンプ強Ⓟ → B, B(2HIT)(コンビネーションアーツ) → A, C, C, D(5HIT)(コンビネーションアーツ) → A, C, C, C, C, D(6HIT)(コンビネーションアーツ)



▲後方ジャンプの頂点をすぎたら強Ⓟ　▲ボブの背中に強Ⓟがヒットしたら成功　▲レバーを→に入れたまま（重要）B，B　▲そして，タイミングよくA，C，C，D　▲最後にA，C，C，C，C，Dへつなげる　▲すべてがギリギリつながる究極連続技だ

ボブ・ウィルソン

リンクスファング，ホーネットアタック，潜在能力以外の必殺技は，すべて連続技に組み込める（ただし，弱バイソンホーン以外は接近状態でないと効果が薄い）。キャンセルをかける基本技は，近距離立ち（もしくはしゃがみ）の弱Ⓚか強Ⓟがいいだろう。

連続技	解説
前方or垂直ジャンプ強Ⓚ → →+C	えらくシンプルだが，→＋Cの気絶値が15と異常に高いため，これだけでマリー，舞，秦・弟の3人を気絶させられる。ジャンプ強Ⓚ（小ジャンプではダメ）がイマイチ当てづらいのが難点。
前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ強Ⓟ → 弱バイソンホーン(2HIT) or強ローリングタートル	しゃがみ強Ⓟはしゃがみ弱Ⓚ×1〜2で代用可能。最後の必殺技は，画面端なら強バイソンホーン，強ワイルドウルフでもつながるが，リスクは大きい（とくに強ワイルドウルフは危険）。
めくり前方小ジャンプ強Ⓟ → しゃがみ弱Ⓚ → 弱ローリングタートル(MAX5HIT) orデンジャラスウルフ(MAX11HIT)	ボブの最多ヒット連続技。デンジャラスウルフの場合は，コマンド入力中に弱Ⓚをだそう。なお，しゃがみ弱Ⓚを何発も当てると（超）必殺技のヒット数が大幅に減ってしまい，かえって損。

大道芸5段

合計攻撃値	48
合計気絶値	14

画面端のフランコを7回踏む，シビアな屈辱技。連射付きでないと5発くらいが限界。目一杯離れてダッシュからすぐ前方ジャンプし，頂点で弱Ⓚをだして降下中に当てたら，着地前に2発目。そして着地と同時に↗↘＋D連打で蹴り逃げだ。

ダッシュ前方ジャンプ弱Ⓚ×2 → (前方ジャンプ) → ジャンプ中に↘＋D×5



▲ジャンプの頂点で早めにだしておく　▲そうすれば着地前に2発目へつながる　▲着地したら，すばやく↗↘＋D連打　▲何回踏めるかは連打の速度しだいだ

フランコ・バッシュ

最初のジャンプ攻撃は，強Ⓟ。地上の基本技は，近距離立ち弱Ⓟor強Ⓟ（1ヒットH）。キャンセルでだす必殺技は，弱ダブルコングorハルマゲドンバスター。この流れは対2P戦ページのほうで触れられているので，ここではそれ以外を紹介しよう。

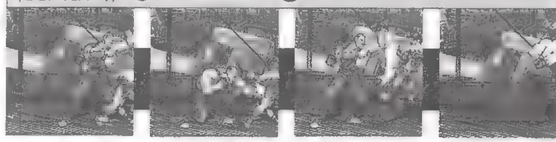
前方ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ちorしゃがみ弱Ⓟ → →+A, →+A, B, B, →+D(5HIT)（コンビネーションアーツ）	ジャンプ強Ⓚはめくりを狙いたい。最後のコンビネーションアーツは同じタイプがあと2種類あるが，これが一番確実だろう。
前方ジャンプ強Ⓚ → 潜在能力(MAX9HIT)	画面端のジョー，ボブ，ギースにのみキメられる最強の連続技。(ラウンド先取していなければ)相手の体力はほとんど残らない。

親父10段

合計攻撃値	87
合計気絶値	18

コンビネーションアーツをC，Cの2発で止めると，2発目のCが2ヒットしたあとの硬直が短く，しゃがみ弱Ⓟへつながる。それを利用した究極連続技だ。画面端のテリー，アンディ，ボブ，舞，ギース，に入る。

C, C(3HIT)（コンビネーションアーツ） → しゃがみ弱Ⓟ → ハルマゲドンバスター(MAX6HIT)



▲画面端の相手に密着してC，Cの2発　▲しゃがみ弱Ⓟへはギリギリつながる　▲キャンセルをかけて，ハルマゲドンへ　▲2回目のコマンド入力も忘れぬように

望月 双角

必殺技で連続技に使えるのは憑依弾，まきびし，邪棍舞，破滅の炎の4種類あるが，必殺技キャンセル可能な基本技が近距離立ち弱Ⓟ，しゃがみ弱Ⓟ，しゃがみ強Ⓟしかない。弱Ⓟの連打回数か必殺技の使いわけで，なんとかバリエーションを作ってみよう。

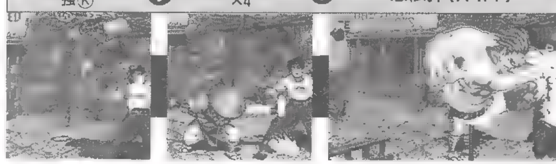
前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → ニュートラル+B, D, ↘+D(4HIT)（コンビネーションアーツ）	変化にとぼしい双角の連続技で，唯一多彩な動きを見せられる組み合わせ。画面端なら，弱Ⓟを2発まで増やすことも可能だ。

暗黒12段

合計攻撃値	50
合計気絶値	19

双角の連続技で，最大のダメージを与えられる（前方ジャンプ強Ⓚ→C連打より高い）。憑依弾は，まきびしか邪棍舞で代用可能。弱Ⓟの回数を1～2発に減らせば，破滅の炎でも可だ。

前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ×4 → 憑依弾(7HIT)



▲やや高い打点で強Ⓚ　▲弱Ⓟを限界まで当て　▲憑依弾。6発殴りトドメにおたけび

ブルー・マリー

近距離立ち強Ⓚとしゃがみ弱Ⓚの二つは攻撃後の硬直が短い。強Ⓚは→＋Dへ，弱Ⓚはしゃがみ強Ⓟへとつなぐといい（くわしくは対2P戦を参照）。余談だが，画面端のフランコに対して前方ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ→M.スナッチャーが連続技になる。

前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → A, C, C, C, →↓↘+D(MAX6HIT)（コンビネーションアーツ）	シンプルかつ強力な連続技。下の連続技で気絶させてからこれに持ち込めば，「冥土行き」も成立する。ジャンプ強Ⓚの打点は高めでもOKで，画面端なら弱Ⓟを2発まで増やすこともできる。

S級6段

合計攻撃値	76
合計気絶値	24

フェイント・バーチカルアローの動作の短さを利用した気絶連続技。画面端でのみ可能。→＋Dは，入力が速すぎるとM.スナッチャーが暴発するので，入力を一瞬遅らせる感じでだすように。

前方ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ち強Ⓟ(2HIT) → フェイント・バーチカルアロー → →+D → 対オーバースウェー攻撃(立ち, AB同時) → ストレートスライサー



▲ジャンプ強Ⓚを当てる高さ（打点）は多少高くてもいい　▲→↓↘＋AC同時で強Ⓟの2ヒット目をキャンセルする　▲一瞬身構えたあとすぐ行動可能になる。つづけて→＋Dへ　▲攻撃がヒットする前から，レバーは←に引いておくこと　▲←に入れながら対スウェー。入力が遅いと届かないぞ　▲→＋Bで対スウェーにキャンセルをかけて，トドメの一撃

不知火 舞

対2P戦ページの連続技で十分だが，それでも強引に紹介しよう。最後の究極連続技は，弱・花蝶扇を相手の起き上がりやスウェーラインからもどってくるところに重ねることで狙えるもの。これを利用すれば，弱・花蝶扇→潜在能力の連続技も可能だったりする。

前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → 弱・龍炎舞(2HIT)	とりあえずお手軽な組み合わせ。弱Ⓟは1発で止めること。
めくり前方ジャンプ強Ⓚ → C, C(3HIT)(コンビネーションアーツ) → 遠距離立ち強Ⓚ orしゃがみ強Ⓚ	C, Cのあとの硬直が短いことを利用する。でも，これならめくり前方ジャンプ強Ⓚ→C, C, C, Dのほうが簡単かつ強力な気も……。

超必殺5段

合計攻撃値	67
合計気絶値	18

弱・花蝶扇を，相手の起き上がりに重ねて狙う究極連続技。相手を弱・龍炎舞で燃やし，すぐに花蝶扇を投げると狙いやすい。なぜか(？)アンディにはキマらないが，花蝶扇を食らった時点で相手が画面端にいれば，全キャラに可能となる。

弱・花蝶扇 → ダッシュ前方小ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ強Ⓟ → 超必殺忍蜂(2HIT)



▲弱・龍炎舞で燃やしたらすぐに弱・花蝶扇を投げ，速攻でダッシュ ▲ダッシュが停止する寸前に，前方小ジャンプ ▲低い打点（相手の胴あたり）で強Ⓚを当てる ▲着地と同時にしゃがみ強Ⓟを当てて，→↙→＋ ▲CD同時で，強Ⓟをキャンセルして超必殺忍蜂

ホンフゥ

すべての必殺技と超必殺技を連続技に組み込めるが，超必殺技以外はクリーン・ヒットしないと威力がないに等しく，イマイチ役に立たない。ヌンチャクを使った基本技も，連続技を行なううえではむしろジャマ。おかげでバリエーションは少なくなっている。

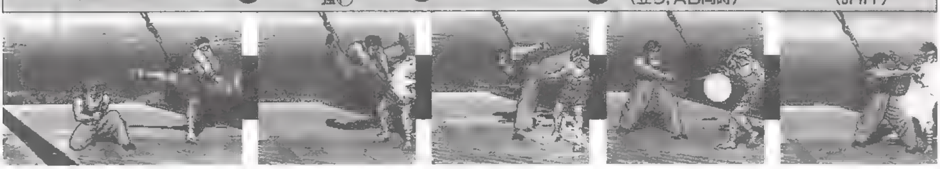
前方ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓟ → 弱・電光石火の地(MAX4HIT)	電光石火の地は，避け保留(→P. 222)を活用すれば強・九龍の読みで代用可能。電光～がヒットしたら頭突きの追加も忘れずに。

避け12段

合計攻撃値	89
合計気絶値	15

相手が画面端のときだけ可能の，避け保留を使った荒技。避け攻撃を食らった相手は手前ラインに弾き飛ばされるので，すかさず対スウェーで追撃し，キャンセルをかけてカデンツァの嵐。この「避け保留連続技」は，ほかのキャラにも応用可能だ。

（避け保留） → 前方ジャンプ強Ⓟ → 避け攻撃 → 対オーバースウェー攻撃(立ち，AB同時) → カデンツァの嵐(9HIT)



▲まずは防御姿勢をとって避け保留 ▲強Ⓟを低い打点で当て ▲保留中の避けをだす ▲対スウェーをだしたら ▲キャンセルで超必殺技

山崎 竜二

対2P戦で紹介している連続技以外は，弱Ⓚを弱Ⓟに変えたり，しゃがみ弱Ⓚ連打→立ち弱Ⓚなど，工夫のないものばかり。画面端の舞がだした弱・花蝶扇を遠距離から倍返しで跳ね返し，ギロチンで追いかける，という大道芸連続技くらいはあるが……。

近距離立ち弱Ⓟ×3 → A, A, A, A(4HIT)(コンビネーションアーツ)	フランコの立ち弱Ⓚ連打に匹敵する威力＆単純さをほこる。

蛇使い8段

合計攻撃値	93
合計気絶値	23

画面端の相手にのみ狙える（画面中央だと相手が回避可能）。最後の蛇使いは，入力が早すぎると空振ってしまうので，少し遅めにだそう。フランコ，山崎，秦・兄以外は気絶するので，もう一度キメれば「冥土行き」も成立するぞ。

前方ジャンプ強Ⓟ → A, A, A, A, C(5HIT)(コンビネーションアーツ) → 対オーバースウェー攻撃(立ち，AB同時) → 蛇使い・前方



▲強Ⓟの打点は多少高いくらいでいい ▲最後に相手を手前ラインへ飛ばすので ▲対オーバースウェー攻撃で追撃して ▲トドメに蛇使い・前方。威力は絶大だ

ギース・ハワード

近距離立ち弱Ⓚは攻撃後のスキが皆無で，あらゆる弱攻撃，しゃがみ強Ⓟ，立ち強Ⓟ，しゃがみ強Ⓚ（接近状態のみ）へつなげられる。ジャンプ攻撃のあとや，連続技の起点として使っていこう。ジャンプ強Ⓟは最大3ヒットする攻撃で，小ジャンプ時なら攻撃値も高いが，2ヒット以上当てるタイミングがムズかしく，連続技には使いづらいのが欠点。

前方ジャンプ弱Ⓚ	強Ⓚ	強・疾風拳	フランコ，山崎に対して狙える，空中3段連続技。ジャンプ弱Ⓚを早めにだしておき，強Ⓚ→キャンセル疾風拳へつなげよう。
前方ジャンプ強Ⓚ	近距離立ち弱Ⓚ×1～2	立ち強Ⓟ（近遠どちらでも可）	強Ⓚがめくりでヒットしたら，立ち弱Ⓚをもう1発増やせる。
前方ジャンプ強Ⓚ	しゃがみ弱Ⓚ	ダブル烈風拳（2HIT）	ジャンプ強Ⓚがめくりになった場合，もしくは相手が画面端の場合は，しゃがみ弱Ⓚを2発まで当てられる。
前方ジャンプ強Ⓚ	しゃがみ強Ⓟ（1HIT目）	強・邪影拳（2HIT）	ジャンプするときに，レバーを↗↑↖←↙とすばやく回して邪影拳のタメを作るのがコツ。相手が画面端だとキメやすい。

潜在7段

合計攻撃値	92
合計気絶値	21

画面端の相手にのみキマる。うまくいかないときは近距離立ち弱Ⓚをはぶこう。最初のジャンプ弱Ⓚはジャンプの頂点あたりでだしておき，蹴りが引っ込む寸前に当てること。なお，潜在能力はしゃがみ強Ⓟ→強・邪影拳で代用できる。

前方ジャンプ弱Ⓚ → 強Ⓚ → 近距離立ち弱Ⓚ → 潜在能力（4HIT）



▲ジャンプの頂点あたりで弱Ⓚをだして　▲蹴りが引っ込む寸前に当てる（重要）　▲そうすれば着地前に強Ⓚも当てられるぞ　▲この立ち弱Ⓚは，はぶいたほうが確実だ　▲スキなく↓+強Ⓟにつなぎ，潜在能力へ　▲コマンド入力はすばやく正確に行なうこと

秦 崇秀&秦 崇雷

地上の基本技のほとんどが2ヒットし，攻撃後のスキもない。手足は短いが，それでも基本技→基本技→基本技とバリバリつながるぞ。とくに兄は，攻撃速度が弟より速いため，まさに狂ったような連打を浴びせられる。兄弟の唯一の欠点は，超必殺技や潜在能力が連続技に組み込めないこと，だけかも知れない。

兄だけが連続技にできるおもな組み合わせ

- しゃがみ弱Ⓚ連打
- 近距離立ち強Ⓟ（2HIT）→帝王神足拳
- 弱Ⓚのオーバースウェー攻撃→立ちorしゃがみの弱攻撃
- 帝王他心拳→ダッシュ強Ⓟor強・帝王神足拳

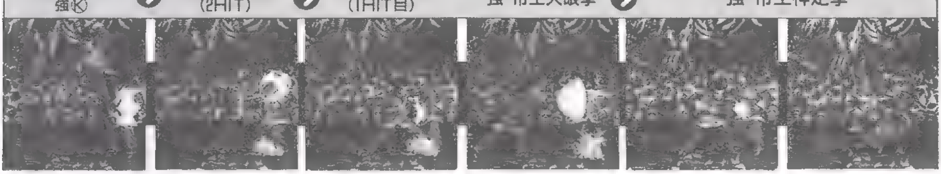
前方ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ち強Ⓟ（1HIT目） → 強・帝王天眼拳	兄弟ともに可能。帝王天眼拳は強・帝王神足拳で代用できる。
めくり前方ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ち弱Ⓟ（2HIT） → 強・帝王天耳拳（3HIT）	兄弟ともに可能。立ち弱Ⓟの2ヒット目にキャンセルをかけよう。
めくり前方ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ち弱Ⓟ（2HIT） → 近距離立ち弱Ⓚ（2HIT） → しゃがみ弱Ⓟ（1HITのみ）×2 → しゃがみ弱Ⓚ（1HITのみ） → 強・帝王神足拳	兄のみ可能の，技の種類だけはヤケクソに多い連続技。弟の場合は近距離立ち弱Ⓚをはぶけば狙える。

帝王6段

合計攻撃値	81
合計気絶値	23

画面端の相手に対して，兄だけが可能。弟の場合は帝王天眼拳をはぶき，直接，帝王神足拳へつなげよう。なお，威力だけを考えるなら，ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ（2HIT）×4→強・帝王神足拳で十分だ（合計攻撃値109，合計気絶値26）。

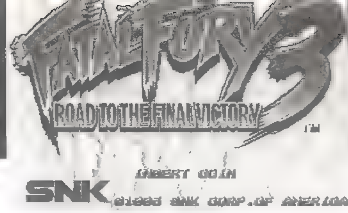
前方ジャンプ強Ⓚ → 近距離立ち弱Ⓟ（2HIT） → 近距離立ち強Ⓟ（1HIT目） → 強・帝王天眼拳 → 強・帝王神足拳



▲画面端の相手に強Ⓚ。打点は低めで　▲打点が高いと，弱Ⓟへつながらないぞ　▲強Ⓟを押したら間髪入れずにコマンド入力　▲天眼拳を投げたあとは，タイミングよく　▲神足拳へ。タイミングがわからない人は　▲←↙↓↘→連発+C連打で強引にだそう

メッセージLibrary

ライブラリー



ゲーム中に表示される膨大な量のメッセージを，まとめて掲載してみた。本書ならではの日本語版と英語版の比較も，じっくりと楽しんでほしい(例：舞が潜在能力で勝ったときの英語メッセージ)。

対CPU戦・試合前メッセージ (CPUキャラの挑戦メッセージ)

テリー・ボガード

vsジョー
チンに聞いたんだがよ，何やらこの街でおっぱじまるらしいぜ。そこでこのジョー様の登場ってわけだ。
I heard from Cheng that something was up. Here I come to save the day!

vsボブ
ルーキーのボブだ。こいつのカポエラは本物だぜ！
Call me...Bob. My fatal Cooperia fighting style will blow you away!

vsフランコ
関係者以外は，出ていってくれ！　それとも俺に挑戦しに来たのか？
My fight does not concern you. Leave, or I will be forced to kill. Deal?

vsマリー
本当にこの街にはランボー者が多いわねぇ！
Talk about a bad neighborhood! The cats are so tough, they wear brass paws. Thank you.

vs山崎(1人目)
ウロチョロすんじゃねえぜ！　まさか秘伝書のことをかぎまわってんじゃねぇだろうな？　貴様みたいなガキに俺の計画をジャマされちゃ，たまんねぇんだよ。
What's with all this fussin' about? Are you the king of fighters, of just a girlie? Okey, goldilocks! Get in my way and you're part of the bottom of the bay!

vs舞
お兄ちゃん！　ひょっとして最強の格闘家が持つという，秘伝書をさがしているの？
Terry, baby! Don't tell me a slab of beefcake like you holds the secret scrolls!

vsアンディ
兄貴！　どうしてくれるんだ？　マイをまきこむなって言ったのは兄貴だろ！
You hair-spray hooligan! You're the guy who said not to get involved in this!

vsホンフゥ
ヤマザキという男を知らんね？　かくしごとは，せんほうが身のためばい？
I'm axin' ya if youse knows Yamazaki and his band of goons. Understand, blondie?

vs双角
おぬしも秘伝書をさがしているようじゃな。まさに修羅の証し。暗黒の理力のエジキになるがいい。
It looks like your searching for the secret files, too. I hate competition, so die!

vsテリー
サル真似じゃ通用しないぜ！
Who's this monkey?

vsギース
フッフッ……なんて顔をしている。私は不死身だ！　3年前のケリをつけようじゃないか！
Heh, heh. It's time I pay you back for the boot out of the window, Terry baby!

vs山崎(2人目)
チン：あそこに倒れているのは，ホンフゥじゃないでしゅか。あのバカ，また一人で勝手に……。
Oh, the gods! That's Hon Fu! That crazy fool!

テリー：チンよ，はやくホンフゥを病院につれていってやんな。ヤマザキは俺がかならず倒しといてやるぜ。
Cheng. See Hon Fu gets to a hospital! I'm going after that Yamazaki clown!

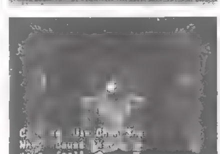
山崎：クックッ……テリー・ボガード。いま何て言ったんだ？　アァ……？　ねぼけてんじゃねぇぞ。
Terry Bogard. It's about time we met. This clown is going to show you his bag of tricks!

vs秦・弟
テリー：こ，ここは　いったい……
Just where the blazes am I?

秦・弟：あのヤマザキを倒すとは，たいしたものです。でも私に会ったことを，あなたは今から後悔するでしょう。私の名は，秦崇秀。さがしている秘伝書は，２２００年も前に私の父が記したものです。私が，この肉体に宿り，よみがえることは，そのころより決まっていたのです。あとは，３本の秘伝書がそろえば，全世界をあやつる完全体として復活することができるのです。あなたには関係ないことですが，クビをつっこみすぎた……。さあ，こちらへどうぞ……。

Wow, you sure knocked Yamazaki senseless. But he was weak. I am not. Call me, Jin Chon Shu. Why? Cause that's my name, fool! Hand me the scrolls! At last, the world and immortality are mine!!! Mine, after waiting in this body for 2, 200 long years! The world will all be mine, except for Oshkosh. But first, to take care of you!





アンディ・ボガード

vsジョー 何だ，お前も来てたのか？　何だかまたオモシロくなりそうだな……。ワクワクするぜ。
What? You again? Well, it looks like I can try out my new moves after all!

vsボブ （テリーvsボブと同じ）

vsフランコ いいところに来たな。俺は今あばれたくて仕方ねぇんだ。相手してくれよ。
Nice timing! I've got an ungodly buildup of hormones and got to get rid of them!

vsマリー どうしたのよ？　まさか，あなたイヌが恐いんじゃないでしょうね？
Don't tell me your afraid of a little old wolf like me? Grrrr. Grrrr. Scary, huh?

vs山崎(1人目) （テリーvs山崎・1人目と同じ）

vs舞 ちょっとアンディ！　秘伝書って，何なの？　ちゃんと説明しなきゃ，いかせないから！
Hey, Andy, tell me about the scrolls. If you try not to, it's Knuckle Fest '95 time.

vsアンディ 何だよ，そのセンスない服の色は？　もうちょっとマシな色は，なかったのかなぁ？
Just what is that getup? And those colors are ghastly! I'm glad at least I have taste!

vsホンフゥ 秘伝書？　チンも言うとったばってん，オイラにゃ関係なかばい。捜査のジャマやけん，そこどかんね。
Secret scrolls? Yes. Cheng told me you have them. I will relieve you of them now.

vs双角 （テリーvs双角と同じ）

vsテリー 相当に手強い奴がうごいているぞ。お前はマイちゃんをつれて日本にかえるんだ。
Things are getting messy here. Take Mai with you and haul your hinder back to Japan to safety.

vsギース フッフッ……なんて顔をしている。私は不死身だ！　3年前のケリをつけようじゃないか！
Heh, heh. It's time I pay you back for the boot out of the window, Andy baby!

vs山崎(2人目) チン：あそこに倒れているのは，ホンフゥじゃないでしゅか。あのバカ，また一人で勝手に……。
Oh, the gods! That's Hon Fu! That crazy fool!

アンディ：チンさん！　ヤマザキは私にまかせて，はやくホンフゥを病院につれていって下さい。
Cheng. See Hon Fu gets to a hospital! I'm going after that Yamazaki clown!

山崎：おい！　アンディ・ボガード。　今なんて言った？　アァ？　ねぼけてんじゃねえぞ。
Andy Bogard. It's about time we met. This clown is going to show you his bag of tricks!

vs秦・弟 （テリーvs秦・弟と同じ）



ジョー・ヒガシ

vsジョー てめえ，まだいやがったか！　しぶてぇ野郎だ。
Can't you go somewhere else? Must I always be dogged by you and those silly shorts?

vsボブ （テリーvsボブと同じ）

vsフランコ （アンディvsフランコと同じ）

vsマリー あなたねっ！　ハダカでうろつくヘンタイ男って。
It was you! You were the guy who was running around my neighborhood in his undies!

vs山崎(1人目) （テリーvs山崎・1人目と同じ）

vs舞 どうして　みんな私をおいていくのよ？　私だって強いんだから。
Not you too, Joe! I don't want to go back to Japan! I want action...and pizza!

vsアンディ お前，マイを泣かしただろ？
I'm gonna make you pay for making Mai cry. You unfeeling monster, you!

vsホンフゥ あんた　ジョーさんやろ？　ウワサに聞く通り，ハズカシイお兄ちゃんやねぇ。
You must be Joe. I knew by the color of your flashy underwear. Nice threads!

vs双角 （テリーvs双角と同じ）

vsテリー お前，本当にケンカ好きだねぇ。
Boy, you sure love to fight, huh, Joe?! Okey, let's end this and move on!

vsギース フフッ，相変わらず元気がいいな。
Young kinds like you are always a treat. Especially with the right sauce.

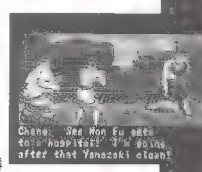
vs山崎(2人目) チン：あそこに倒れているのは，ホンフゥじゃないでしゅか。あのバカ，また一人で勝手に……。
Oh, the gods! That's Hon Fu! That crazy fool!

ジョー：おい　チン！　あの野郎は俺にまかせて，そのバカをはやく病院につれてってやんな。
Cheng. See Hon Fu gets to a hospital! I'm going after that Yamazaki clown!

山崎：ジョー・ヒガシ……。聞きしに勝るノーテンキ野郎だな。
Joe Higashi. It's about time we met. This clown is going to show you his bag of tricks!

vs秦・弟 ジョー：だれだか知らねえが，おどかしやがって。タダじゃすまさねえぞ。
After I'm through with you, you won't even make a good toothpick!

秦・弟：（テリーvs秦・弟と同じ）



不知火 舞

vsジョー あれっ？ マイちゃんも秘伝書さがしかい？
Oh, Mai, you, too? I thought the secret scrolls were, well...a secret.

vsボブ ヤァッ！ マイちゃん来てたの？ そうだ，こいつと闘ってみなよ。カポエラの天才だぜっ！
Yes! Full contact with Mai Shiranui! My life is now complete!

vsフランコ （テリーvsフランコと同じ）

vsマリー あなた 私とやる気？ 本当に世間知らずのおじょうさんには，こまったものね。
What a sad case. Okey, I guess I'll have to show you my full power, cutey!

vs山崎(1人目) かわいい顔で，この街をウロつかないほうが身のためだぜ……。恐い人が沢山いるからな……。へっへっへっ……。
A beautiful babe like you shouldn't be alone in a place like this. Too many thugs. Heh, heh. It's a good thing that I'm not a thug. Heh, heh. Hah, hah, haaaaaaah!

vs舞 せっかく新しい服をつくったのにそれまで真似しちゃうなんて，許さないから。
Oh No! You,ve copied my new costume too!

vsアンディ ア・ア・アレッ？ マ・マイッ！ こんな所で何してるの？
W...What?! Mai, what in the name of the Great Ice Cream Salesman are you doing here?

vsホンフゥ あんたやね？ チンに聞いてるっちゃよ，ニッポンイチィ〜の女の子には気をつけろってね。
Cheng told me to watch out for you. As a matter of fact, I could watch you forever. Hmmm.

vs双角 な・なんと。不知火の名を継ぐ者が女子とは……。悲しいのぅ〜。
So the last Shiranui is a girl. I'm not that unlucky after all. Yeeees!

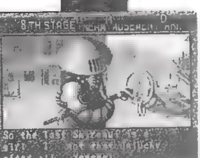
vsテリー 何だかゴキゲンナナメの様だけど，ア・アンディをいじめた覚えはないぜ！
What are you upset about? I haven't teased Andy. Well, not recently, that is.

vsギース 女だろうが，私のジャマをする奴は容赦せんぞっ！
Even if you are a woman—— and a fine specimen at that—— I can't forgive my enemies!

vs山崎(2人目) チッ，恐い人をお望みのようだな。そのかわいらしい顔とも今日が最後だ……かわいそうに。
Too bad such a beautiful babe like you has chosen such a line of work as this.

vs秦・弟 舞：エッ？ エッ？？？
What is going on here?
秦・弟：へえ〜っ！ 女性なのに，あのヤマザキを倒すとはたいしたものだ。さすが，不知火の後継者。しかし，あなたの不知火流の歴史もたかだか400年。我が一族から見れば，赤子同然です。私の名は，秦祟秀。私の体内には，2200年前の祖先の魂が宿っています。あとは，3本の秘伝書さえそろえば不死身の完全体として復活することができるのです。その前に，ジャマ者には消えてもらいます。さあ覚悟はいいですか。

Wow, you sure took care of Yamazaki. A true successor to the House of Shiranui! However, your puny 400 year history comes to and end in a moment. The strength and blood of 2200 years strengthens my body and energizes my limbs! After I find the three secret scrolls, the Jin line will become immortal! All my enemies shall feel my wrath. The world will quake in the shadow of my power!



ギース・ハワード

vsジョー てめぇ〜っ！ 生きてやがったか。今度こそ，このジョー様が地獄へ案内してやるぜっ！
What?! Still alive? Well, once I get cooking, you won't have much life left.

vsボブ あなたがギース・ハワードですね。あなたの悪名，私が消しさってあげます。
So You're Geese Howard? I'll do you the favor of erasing your evil name——and you with it!

vsフランコ ゴーストじゃなさそうだな。ヤマザキをあやつっているのは貴様か？
Hmmm. You don't look like a ghost. Are you the one who put Yamazaki on the loose?

vsマリー やはり生きていたのね。我が社のブラックリストからあなたの名前が消えたとき，おかしいと思ったわ。
I knew you were alive. Well, not for long, gramps!

vs山崎(1人目) クックッ……。やはり この街にもどってきたか。俺のカンも相変わらず，さえてるな。ちょっと さがし物をしてるんだがな，アンタに聞きゃわかるんじゃないかと思ってね。
Heh, heh. So you're back. I thought there were too many "accidents" here recently.

vs舞 あなたギース・ハワードなの？ モーッ！ あの3人もいいかげんなんだから。
You're Geese Howard? Those three guys are in for trouble after this little bout.

vsアンディ き・貴様，生きていたのかっ！ チッ……。またこの街をくいつぶす気かっ！
Oh my G...How did you manage to survive? Well, prepare to die again, old guy.

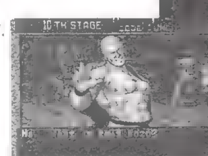
vsホンフゥ ギースッ？ あの大悪党の？？？ ゴーストやなかやろね。
Geese? The world famous master criminal? You're not a ghost, are you? Naaah!

vs双角 強大な殺気がビンビンと伝わってくるわ。貴様の力，封じねばならん！
I can't waste my time with you, Geese. I gotta date with a real master criminal.

vsテリー ギース！ やはり生きていたか！ 俺の拳で，今度こそケリをつけてやるぜっ！
Geese! I knew you were still alive! This time you won't be so lucky, you rapscallion!

vsギース フッ……おろか者めっ……。
Ha... what is this bozo?

vs山崎(2人目) 本気で復活する気かい？ 老兵は，おとなしく消えていけばいいものをよ……。
You don't plan to regenerate, do you? I thought old soldiers just fade away.



vs秦・弟 ギース：フフッ……どうやら本物のネズミのおでましのようだな……。
Why if it isn't the king of the weasels. And just the right size too.

秦・弟：あなたがギース・ハワードさんですか？ 会えてうれしいです。私の名は，秦祟秀。この街はとてもいいところです。私も気にいりました。あなたは，もうご存じかと思いますが，あなたの持っている秘伝書は，我が一族の物なのです。とぼけてもダメです。中国のタン，ドイツのクラウザーから，あなたは秘伝書をうばっている。あなたが持っていてもムダだということは，わかっているはずです。さぁ，こちらへ……。
So you're Geese Howard? The pleasure is all mine. Call me, Jin. Jin Chon Shu. I like this town and plan to make it mine. Any objections? As you know, the scrolls you hold are the property of my ancestors. Return them, now. Oh come, Geese. Don't play the fool, even if you do it so well, hand them over. You battles with Tung and Krauzer led you to our secret. Now come.

望月双角

vsジョー 何だかウサンくせぇ奴だなぁ。見た目はスゲェが，てんで弱いってパターンじゃねえの？
You look tough, but I bet with one super Muetai kick, you're lunchmeat, buster.

vsボブ 秦の秘伝書？　ここはパオパオカフェです。あなた大丈夫ですか？
Jin's secret scrolls. This is the Pao Pao Cafe. Are you on something, pal?

vsフランコ 何だ，その変なカッコは？　今日はハロウィンだったか？
Oh, is today Halloween? Nice costume you have on there, pal. Here's a treat!

vsマリー 私の祖父は，日本のブドー家だったわ。あなたの技は，私には通用しないわよ。
My ancestors were Japanese warriors. You're no match for me-even on a bad day!

vs山崎(1人目) 貴様，秦一族の秘伝書をさがしまわっているらしいが，この以上関わらねぇほうが身のためだぜ。そんな目立つカッコで，ウロつかれちゃメイワクなんだよ。とっとと街からでていきなっ！
I hear you're looking for the secret scrolls. Give up before you end up with concrete boots! If you're going to continue, you had better change your clothes fast. Major sore thumb, pal!

vs舞 そのカッコは，望月流の使い手では？
You look like a Mochizuki in that costume. Hey, you are a Mochizuki!

vsアンディ 私は不知火流の使い手。師のためにも，あなたに負けるわけにはいかない。
You can't defeat the power of Shiranui style fighting. Come on, fancy pants!

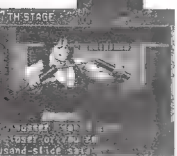
vsホンフゥ 何ちゃ〜っ？　そ・それ以上ちかよるっちゃなかよ！
Okey, buster, don't come any closer or you're thousand-slice salami!

vs双角 フッ……真の望月流の恐ろしさ，とくと味わうが良い！
You're about to taste the sting of the Mochizuki clan!

vsテリー 何か，みょうに殺気だってるけど，つかれない？
You sure have a terrifying presence, but don't you find your scowl leads to early aging?

vsギース ホゥ，望月流を使うのか？　修羅の力を封印する暗黒の理力とやらを見せてもらおうか？
The famous demon fighter, Mochizuki. See if you can use your powers on me!

vs山崎(2人目) 望月流とか言う，あやしい技の使い手さんよぅ。人の忠告は聞くもんだぜ。
You should have listened to me earlier. Don't say I didn't warn you.



vs秦・弟 双角：ムッ……ここは……。
Just where am I?

秦・弟：望月の血を継ぐ者が生きていたとは知りませんでした。修羅狩りを使命とし，自らが修羅となってしまったことに気づかぬ，おろかな一族が生きていたとは……。その悲しい血が，私の力におびきよせられましたか？　だが，あなたが信じるほど，暗黒の理力は恐くない。少なくとも我が秦一族にとってはね……。それを，今から証明してさしあげましょう。さあ，こちらへどうぞ……。

Oh, Mochizuki! Your family still lives on the face of this tired little planet. Those who seek to stop evil themselves slide into evil Good to have you in the club! Sadly, there is only room for one member, me! To the Jins, even your awesome powers amount to spitting against the wind! Experience our power! Relax. Your death will be a mercifully quick one!

ボブ・ウィルソン

vsジョー リチャードがみこんだ男ってのは，てめえか？　伝説のムエタイチャンプ，ジョー様が相手してやるぜ。
Richard warned me about you. Get ready to face the legendary Muetai madman, rookie!

vsボブ 本物のカポエラは真似できないよ。
You can't imitate the real thing. Get ready for a taste of knuckles and toes!

vsフランコ （テリーvsフランコと同じ）

vsマリー （テリーvsマリーと同じ）

vs山崎(1人目) お前が巷で有名なカポエラ使いか？　調子にのりすぎなんだよ。貴様みたいなガキに俺の計画をジャマされちゃ，たまんねぇんだよ！
So you're the famous Cooperia rookie tough guy. Go home, and don't come my way again. Okey, goldilocks! Get in my way and you're part of the bottom of the bay!

vs舞 あなたがボブさんね。ジョーをやっつけたんですって？　私もカポエラと闘ってみたいな。
Cooperia athletes have a habit of disappearing around here. Be warned, and listen good.

vsアンディ 本物のカポエラを，見せてもらおうか。
Show me just what Cooperia is all about, Bobby boy!

vsホンフゥ カポエラって何ね？
What in the name of Moses does Cooperia mean?

vs双角 カポエラだと？　この世に我が望月流に勝る格闘技など存在せぬ。
Nothing compares to the power of Mochizuki, not even Cappla, uh, Cooperia.

vsテリー あんたがカポエラ界ナンバー1ルーキーのボブか？　俺が勝ったらホットドッグをおごってくれよ。
So you're Cooperia number one rookie. If I win, I'll buy you a hot dog, kid.

vsギース ホ〜ッ，リチャードにスカウトされたのか？　だが所詮カポエラごときでは，私を倒すことはできぬわ。
So You're Richard's prodigy? Don't get any illusions about winning with that Cooperia.



vs山崎(2人目) お前　忠告の意味がわからなかったようだな。
Some kids just don't know How to take good advice.

vs秦・弟 ボブ：こ，ここは　いったい……
Just where the blazes am I?

秦・弟：へぇ〜っ！　あのヤマザキを倒すとは，たいしたものだ。でも，ここまで来てしまったことをあなたは今から後悔しますよ。この私と闘わなくてはならないのですからね……。私の名は，秦崇秀。あなたの店も，この街も，明日には私のものになるのです。ブラジルで，のんびりカポエラの勉強でもしていれば良かったのに。クックックッ……。

What?! You beat Yamazaki? You'll regret your victory soon when you begin to tangle with me! Now you face the power of the Jin, and you cannot win! No way, uh uh, buddy boy! My name is Jin Chon Shu. Tomorrow you, your cafe, and this town are mine! Maybe you should escape to Brazil now and learn about Cooperia with the Mitster!

ホンフゥ

vsジョー　てめぇのことは，チンから聞いてるぜ。言っとくがな，三のセンは，俺様がチャンプだからな。
Cheng told me all about you, Hon baby. Too bad you can't match my limitless charm!

vsボブ　ホンコンケイサツ？　私，何も悪いことしてないよ。
Hong Kong police? You're wasting your time with me!

vsフランコ　ホンコンのデカだぁ？　ここは自由の国アメリカだぜ。ねぼけてんじゃねぇよ。
So?! Hong Kong police have no jurisdiction in the Land of the Free, copper!

vsマリー　悪いことは言わないわ。はやく国にかえりなさい。
Take you badge and stick it! Go back to Hong Kong before I get angry and slap you silly!

vs山崎(1人目)　おいおい，何でテメエがこんな所にいるんだ。俺をおいかけて，ホンコンから来たのか？　全く，ヒマな野郎だぜ……。
Long time, no see, Hon! You're a bit far from home, huh? Let me give you some valuable advice: Keep your nose out of this mess or regret it.

vs舞　あなたの英語，なまってるわよ。勉強しなおした方がいいわよ。
What? Yamazaki? Hey, speak English, fool! I can't hear a thing you're trying to say!

vsアンディ　ホンコンのケイサツの方が，私に何の用ですか？
What do the Hong Kong fuzz need from me?

vsホンフゥ　キサン，何者やぁ？　人がホンコンから来たぁ思うてから，からかいよりゃせんね？
I don't believe this! Buzz off before I bust you for impersonating an officer!

vs双角　ケイサツにかまっているほど，ヒマではない。おひきとりねがおう。
I have no time to waste time with cops!

vsテリー　チンの知り合いだと～？ってことはあんたもロクな闘い方しないんだろうな。
You know Cheng? I hope you're faster than that old geezer!

vsギース　ホンコンケイサツ？　なるほど，この街で私に，そんな口の聞き方をするケイカンは，おらんからな。
Hong Kong police? That explains it. Usually cops don't use that flippant tone with me.

vs山崎(2人目)　相変わらずしつこいねぇ。仕方ねぇ　おネンネしなっ！
You don't know when to give up, do you. Take a hike, Hon!



vs秦・弟　ホンフゥ：こ，こここは，どどどこやろ？？？
W－w－where am I?
秦・弟：ホンコンから，わざわざヤマザキの様なチンピラをおってくるとは，よほどヒマのようですね。あなたは目的をはたしたのだから，これ以上私とは関わらない方がいいとおもうのですが……。言ってもムダのようですね。私の名は，秦崇秀。この街であるものをさがしています。それがあれば，私は今より強大な力を手にいれることができるのです。かわいそうだが，あなたは私の存在を知ってしまった。覚悟はいいですね……？
You've come quite a long way. But you have Yamazaki, now. Go home and leave me. Well, if you must know, I am Jin Chon Shu. That's all you need to know. I, too, am looking for someone here, but it is not your concern. If I find that person... Well, I'll be more powerful than you can possibly imagine! Whoops! Told you everything! Now I must kill you. Well, come this way, Hon Fu.

ブルー・マリー

vsジョー　カワイイおねぇちゃんが，俺様に何の用だい？　ひょっとしてデートのお誘いか？
What does this babe want from me? Why, a date, of course. Hello, cutie!

vsボブ　パオパオカフェ2号店にようこそ。ゆっくり　お楽しみ下さい。
Welcome to Pao Pao Cafe West. What can I get you, honey?!

vsフランコ　（テリーvsフランコと同じ）

vsマリー　何よ，あなた。人の真似してはずかしくないの？
Who is this bimbo?

vs山崎(1人目)　そこの女。俺のことを捜してるそうじゃねえか！　ポリスじゃねぇようだが……？　ハハァ～ン，わかったぞ。どっかのエージェントだろ？　ザンネンだが俺は恐いもの知らずなんだ。
Hey, she's been following me around for too long. I wonder if she's a cop, or....That's it! She's the agent from the organization! The Chinese conglomerate!

vs舞　私のライバルになるつもりね！
You've already lost in the beauty department. Care to continue your losing streak?



vsアンディ　コマンドサンボの使い手か？　女性でもあなどれないな。マイの例もあるからな。
Hmmm. She doesn't look that tough. Then again, there's Mai. I'll be careful.

vsホンフゥ　おいら，ランボー者やなかぞ。おいらは，ホンコンのCUPっちゃ。
Well, if it isn't Rambette. Hon Fu, Hong Kong police.

vs双角　秘伝書をさがしておるようじゃの。誰にたのまれたか知らんが，手をひくことじゃ。
I don't know who you're working for, but the scrolls will never be yours, toots.

vsテリー　ヘェ～ッ！　コマンドサンボの使い手に会うのは，はじめてだぜ。早いとこ始めようぜ。
Well, a woman agent from the conglomerate. Feel free to interrogate me anytime

vsギース　ギース・ハワード。この名に聞きおぼえがあるだろう。貴様の祖父を血まつりにあげた男の名だ。
Come, my dear, you must know the legendary Geese Howard, the disciple of your Ancestors!

vs山崎(2人目)　誰にやとわれたか知らねえが，かわいそうに。どこまでクールでいられるかな……。
I don't know who hired you, but quit now while you can.

vs秦・弟　マリー：ここは，どこ？？？
Just what is this place?

秦・弟：女性なのに，ここまでやって来るとは，たいしたものです。私の名は，秦崇秀。あなたのさがしている秘伝書は，我が一族に伝わるものです。あなたが，どこのソシキのエージェントなのか知りませんが，私の存在は知らされてなかったようですね。あなたの様なプロフェッショナルを失うのは，ザンネンでなりませんが仕方ありません。さあ，あなたの力を私に見せて下さい……。

You've fought well for a woman. I'm quite impressed. I am Jin Chon Shu. The scrolls you search for are the products of my ancestors. I don't know what organization you work for, but my existence will remain a secret. It's too bad I must extinguish such a beautiful specimen, but life is not always kind. Come show me your strength. Make it a memorable battle —— It will be your last.

フランコ・バッシュ

vsジョー えらく　でけぇオッサンだな。だがパワーだけじゃ，このテクニシャンのジョー様は倒せねえぜ。
Jeeeez, you're a big guy. But your still no match for a technician like me!

vsボブ ファイトするためにいらしたのなら私がお相手いたします。
If you came lookin' for a fight, pal, you sure came to a good place.

vsフランコ なんだぁ！　お前っ！　兄貴にそっくりじゃねえか！
What! I've seen you before. Too bad I'm gonna have to ruin such a handsome face.

vsマリー あなた，ヤマザキという男を知っているわね。できれば，教えてほしいんだけど。
I know you know Yamazaki, and you know you know Yamazaki——so who's Yamazaki?

vs山崎(1人目) いろんな奴が，この街にあつまってきたぜ。そろそろネズミ退治でもしてもらうか。なぁ，オッサンよぉ。へへッ，くやしいか？　ここで俺を倒せたら，息子を返してやってもいいが・クックッ……どうするよ？
So some woman is lookin' for me, you say? Well, pass on this big knuckle sandwich. Okay, I'll give you a chance. If you win, I'll return your son. If you lose, well....

vs舞 どっかで見た様な気がしてたけど，今の闘い振りで思いだしたわ。キックの世界チャンプだったでしょ？
You must be a friend of those guys in the black suits. Pass over the secret scrolls!!!

vsアンディ あなたはキック界で無敵と恐れられていたフランコ・バッシュ……！　でも，なぜこんな所に……？
Why it's the master of kick, Franco Bash! What brings you to my neck of the woods?

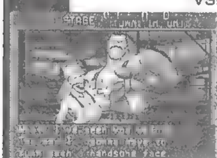
vsホンフゥ あんた，ヤマザキと関わりようごたるね。手をひかんとやったら，覚悟してもらうばい。
So, you know Yamazaki, huh? Tell me where he is, or I'll just have to pummel you into a pulp.

vs双角 殺気だっておるのう。おぬしも秦の秘伝書に魅せられておるのか？
Okay, Bash, just hand over the secret scrolls, and I'll promise to kill you quickly!

vsテリー キック界の伝説の男に，こんな所で会えるとは思ってなかったぜ。俺と一勝負してくれよ。
Well, fancy meeting the king of the kick boxing world here!

vsギース フッフッ……かがやかしい栄光をひっさげた男も，ただのネズミに落ちぶれたか……。
Heh, heh. The king of kick seems to be just the king of wieners. Come on, wimp!

vs山崎(2人目) クックッ……お前もバカだねぇ。もうチャンスはやらねぇ。本気でやってやるぜ。
Kya, kya. What an idiot. This time, I ain't gonna be so kind....



vs秦・弟 フランコ：ホ〜ゥ，ヤマザキにはバックがいやがったか。
Well, it looks Yamazaki wasn't liked by his boss.

秦・弟：あなたは，ヤマザキがやとっていた男ですね。フフッ……ヤマザキまで倒してしまいましたか？ どうやら，私の存在は聞いてなかったようですね。心配しなくても息子さんは，私があずかっています。私の名は，秦崇秀。あなたは，今まで私のためにネズミ退治をしてくれていたのです。でも，もうその必要もなくなった。テリー，ギース，ヤマザキ，私のエモノの３人まで倒してしまった。そして，私の存在まで知ってしまった。これ以上のボウソウを許すわけにはいかない……。
Another one of Yamazaki's goons. I hope you have the secret scrolls with you. Don't worry about your son. He's restin' at the bottom of the sea in an airtight box. I don't take hostages, I eat them. You may scare scum like Yamazaki, but not me! You may think you're strong, but no one can light a bar of incense to me!!! Well, it looks like you don't have the secret scrolls. Oh well, time to die anyway.

全キャラ共通

vs秦・兄 ……。おとうと……。よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……。
What...? Little brother...? My cute, cherubic little brother...You'll never leave here alive, mousse head!

対CPU戦・試合後メッセージ（プレイヤー・キャラの勝利メッセージ）

テリー・ボガード

vsジョー せっかく登場してもらったのにザンネンだな。チンから聞いたことを，もっと詳しく教えてもらおうか。
Well, thanks for dropping by, Joe. You should know Cheng is a raving loony.

vsボブ 俺にはカポエラじゃ通用しないようだな。
What do you call a guy with broken arms and legs floating in a pool? Bob!

vsフランコ ワケありのようだが，こんな所でくすぶっているには，勿体ないパンチだぜ。
"Bash?" More like "Poof" if you ask me. I wonder what surprise is up next.

vsマリー あんたの様なエージェントまでうごいているのか。こりゃ相当に手強そうだな。
Wow, you still can move! You were one tough cookie and I like that in a chick!

vs山崎(1人目) 山崎：クックッ……おもしれえ。貴様がテリー・ボガードか？ こりゃ楽しくなってきたぜ。クックッ……
Heh, heh. Terry Bogard. This is a real treat.

テリー：ま，まてっ！　チッ！　何者か知らないが秘伝書と言ったな……。どうやらジョーの言ってたことは，本当の様だな。
Just a minute! Why, he mentioned the scrolls! Joe wasn't just wasn't whistling Dixie.

vs舞 いつからマイの兄貴になったんだ。それに何で秘伝書のことを知ってんだ？
First, don't call me goldilocks! Second, cover up that cleavage. Have you no shame, Mai?

vsアンディ 秘伝書のことを，マイちゃんにしゃべったのはお前だろ？　何とか言ってみろ。アンディちゃんよぉ。
Hey! You told Mai about the scrolls in the first place! Stop always getting on my case.

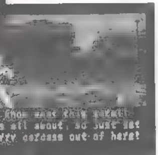
vsホンフゥ あんたのエモノだか何だか知らねぇが奴にはなめられちまったからな。
I'm axin' you if you could do me the favor of stopping your bleeding over my new shoes.

vs双角 何だか良くわかんねぇけど，あんたカンちがいしてねぇか？
I don't know what the hell this bozo is talking about! Sure I'm the right guy?

vsテリー まだ真似する気なら，基本からやり直しだな。
A good fight, but, as I thought, a copy is never as good as the original!

テリー・ボガード続き

vsギース
ギース:フッフ……どうやら終わりの様だ。テリーよ，楽しかったぞ。私は，貴様の力をみくびっていた様だな。ジェフよりも，クラウザーよりも，恐れるべきは貴様だった。さらばだ。テリーよ……。フハッ……ワハハハ……
Well, bud. It looks like it's the end of the line for me! Had a blast. I guess I underestimated you. You're stronger than Jeff and Krauzer... But you're still just a tiny little frog in a tiny little pond, Terry.
チン：オーイッ！こっちでしゅ！
Hey, come back here!
テリー：チンじゃないか？
Why, by the hairs of my chengny, cheng, cheng... It's Cheng!
チン：テリーしゃん！　ヤマザキを倒せるのは，あなたしかいましぇん。奴に秘伝書がわたったら終わりでしゅ。サアッ！　早くつかまって下しゃい。
Terry! Let him go. You have to catch up with Yamazaki and the scrolls! If he passes them on.... Hurry, my boy!



vs山崎(2人目)
テリー：何様の秘伝書か知らないが，そんなくだらねぇもん，この街にゃ関係ないぜ。
I don't know what this scroll stuff is all about, so just get your sorry carcass out of here!
山崎：くだらねぇか？……ググ……
Why not drop by Delta Park if you need to know more about the scrolls. That is, if you dare!
秦・弟：テリー・ボガードか……。会わなくては，ならないようですね。
Terry Bogard. It is about time we met. I've heard so much about you....
テリー：な・何だ……
W－what the...!

アンディ・ボガード

vsジョー
おまえは，どうしていつもノーテンキなんだ。
Take a valium, Joe, and tell me all about it while I get an ice pack for your glass jaw.

vsボブ
気を落とさないで下さいよ。とても手強かったですよ。
Hey, cheer up, kid. You were good. And with good treatment, you should heal real soon!

vsフランコ
恐ろしいパンチ力だ。パンチだけでも　あのアクセルを上回るかもしれない。
Wow, what a punch! I almost lost it! What brings you to these parts, Knuckle head?

vsマリー
イヌが恐いだなんて失礼なっ！　あなたが女性だから，気がひけただけですよ。
Huh? I eat woives for breakfast. And I am not of the feminine persuasion!

vs山崎(1人目)
山崎：クックッ……おもしれえ。貴様がアンディ・ボガードか？ こりゃ楽しくなってきたぜ。クック……
Heh, heh, heh. Andy Bogard. This is a real treat!
アンディ：ま，まてっ！ 秘伝書だって？　どういうことだ？　こりゃ何かありそうだな。
Just a minute! Just what do you mean by the scrolls? Spit it out, you friend!

vs舞
ここは，私のホームタウンで，日本とはちがうんだよ。たのむからこまらせないでくれよ……。
Mai, this is my hometown. I have to save it from the evil that waits to be released!

vsアンディ
服の色のことをお前に言われるとは思わなかったよ。
Hey, no one talks about my clothes and lives! Now pick up your teeth and leave.

vsホンフゥ
チンさんの知り合いなんですか。それじゃ英語がナマっても仕方ないですね。
So you know Cheng? That's why I couldn't understand what you were saying.

vs双角
暗黒の理力？　不知火に相対する望月の名を師に聞いたことがありますが，あなたがそうでしたか。
The power of dark thoughts? Ahhh, you're Mochizuki, huh? Die you slug-eating filth!

vsテリー
兄貴のほうこそ，ゆっくりとやすんでてくれよ。
Maybe it's you who should go to Japan. I'm gonna get the bad guys for a change!

vsギース
ギース：フッフ……ことごとく貴様ら親子は私のジャマをしてくれるな……。どうやら貴様の力をみくびっていた様だな。さらばだ。アンディよ……。ワハッ……ガハハ……。
Well, the show is all over, Andy. Had a blast! I underestimated you. You were stronger than the best! Jeff, Krauzer, the whole lot! Later, Andy. Gotta run.
チン：オーイッ！　アンディしゃん！　こっちでしゅ。
Hey, Andy! Come over here!
アンディ：あ，あなたはチンさんじゃないですか。どうしてここに？
Why, if it isn't Cheng. I've been meaning to call, but you're hard to find!
チン：アンディしゃん！　どうしてもあなたの力が必要でしゅ。ヤマザキという男を倒してほしいのでしゅ。サアッ！　早くつかまって下しゃい。
I know. Ther's a million of me in the phone book! Now go after Yamazaki! Now get, buckaroo!

vs山崎(2人目)
アンディ：まだ終わりじゃなさそうだな。
Okay, spit it all out! No, not the blood! The scrolls! Talk, toe jam breath!
山崎：ググゥ……
You blond fool! If you know what's good for you, you'll get over to Delta Park!
秦・弟：アンディ・ボガードか……。会わなくては，ならないようですね。
Andy Bogard. I was bound to meet you before I died. Just like tonsillitis!
アンディ：な・何だ……
W' what the. .!



ジョー・ヒガシ

vsジョー
てめえを相手してると調子がくるっちまうぜ。
Oh, you just steam my egg noodles some times, you silly Muetai maniac, you!

vsボブ
カポエラやる奴に，もっと強え奴はいねえのかよ？
So that was the power of Cooperia? You'll excuse me for yawning.

vsバッシュ
顔のインパクトは，じゅうぶんだったけどな。
Good lookin' guy. Good lookin' guys like you are always wimps, right?

vsマリー
誰がヘンタイだっ！　そこで頭ヒヤしてろっ！
What are you calling undies, toots. This is my formal wear, I'll have you know!

ジョー・ヒガシ続き

vs山崎(1人目)
山崎：クックッ……おもしれえ。貴様がジョー・ヒガシか？　こりゃ楽しくなってきたぜ。クック……
Heh, heh... This is a real treat. Joe Higashi, huh?
ジョー：ま，まちやがれ！　へっへっ……あの野郎！　秘伝書の事を知ってやがる。もっと詳しく教えてもらわなくちゃな。
Hold on there, tomodachi! That joker! He knows about the scrolls! I'll have to get tough!

vs舞
俺のほうが強かっただろ。心配しないで，日本へかえりな。
You saw you're action, Mai. Go home fast before Andy and Terry get on my case!

vsアンディ
これじゃあ　マイちゃんが心配するのもムリねえな。
Go have Mai look at your wounds and take the first plane back to Japan!

vsホンフゥ
だれがハズカシイお兄ちゃんだぁ？　言ってはならねえことを言うのは，このクチかぁーっ！
Who's dress are you making fun of, pal? This guy in undies just kicked you silly!

vs双角
何なんだよ，てめえは。キモチ悪い奴だなぁ。
Geez! You're one ugly, disgusting dude. Take a shower pal! Peeee Uuuuu!

vsテリー
今日から俺より目立つなよ。
Well, terry, it looks like the neighborhood is in my trusty hands now. Later.

vsギース
ギース：フッフッ……まさか，おせっかい者の貴様にやられるとはな……。さすが格闘の天才……どうやら貴様の力をみくびっていた様だ。全く，わらわせてくれる……。フッ・ハハッ……ガハハッ……
Heh, I still don't believe it. Beaten by this fool in underwear! You're the best, kid. I guess I underestimated you. So tell me one thing : Just where did you buy those shorts?
チン：オーイッ！　ジョーしゃ～ん！　タイヘンでしゅ～！
Hey, Joe! Oh, it's just terrible! I don't...
ジョー：チンじゃねえか。グッドタイミングはいいが，てめえ，いま俺のことをヘンタイって言わなかったか？
Get a grip, gramps! My shorts don't look that bad!
チン：タイヘンだって言ったんでしゅよ。そんな事より，いそいで下しゃい。ヤマザキを倒しにいきましょ。奴を倒せるのは，ジョーしゃんしかいましぇん。サァ，早く！
Not that, bonehead! It's Yamazaki. You've gotta stop him! You're my only hope. Now go, my demented little underwear warrior!



vs山崎(2人目)
ジョー：恨むんなら俺様を怒らせた，てめえを恨むんだなっ！　それより秘伝書とやらを見せてもらおうか。
It's all over. Now be a nice guy and hand over the scrolls! Or do I get tough?
山崎：グッググ……クソッ……
All right! If you want the scrolls, hustle over to Delta Island. If you dare!
秦・弟：ジョー・ヒガシか……。フフ……おもしろい男ですね。
Joe Higashi. Love those pants, pal. Too bad I'm gonna make you choke on them!
ジョー：ウワッ！　何だっ，何だっ！
You talk a good fight, dwarf! Put your fists where your mouth is!

不知火舞

vsジョー
ちょっと，秘伝書って何のことよ。言いなさいよ。ジョーっ！
What do you mean, secret scrolls? C'mon, Joe, cough it up or I tell Andy!

vsボブ
リチャードさん，やっぱ　カポエラじゃムリみたいよ。
Thanks for showing me about Cooperia. Quite an impressive way of fighting. Not!

vsフランコ
おじさん，ひょっとしたら　キック史上最強と言われたフランコ・バッシュさんじゃないの？
Hey, aren't you Franco Bash? The current King of Kick? How about an autograph?

vsマリー
あなた，私に勝とうだなんて，まだまだね。もっと大人の魅力を勉強しなきゃ。
You pack quite a punch, sister. I have a lot to learn about my own femininity.

vs山崎(1人目)
山崎：なかなか　やるじゃねえか。へへっ……へへっ……お楽しみは後にするか……へへへ……
Heh, heh, heh. Not bad for a bodacious broad. Later, babe!
舞：ちょっ，ちょっと　まちなさいよ！　何なのよ，あいつ！　気持ち悪いわねぇ……それにしてもアンディはどこにいるのかしら？
Hey, get your male chauvinist backside back here! Just who does he think he is? Hey, where did Andy go?

vs舞
いいかげん　あきらめてよねっ！
Oh, take a rest, slimy!

vsアンディ
何してるじゃないわよ。ジョーに聞いたんだけど，あなたも秘伝書とやらに関わっているの？
C'mon, Andy. Joe told me about the scrolls. What's your involvement in this?

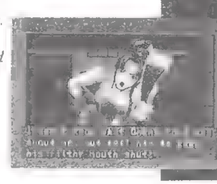
vsホンフゥ
私の何に気をつけるのよ。あなた，チンさんの知り合いなら，変なウワサ流さないでって伝えてよ。
I don't know what Cheng told you about me, but tell him to keep his filthy mouth shut!

vs双角
モチヅキ？　そういえばおじいちゃんに聞いたことがあるような……？
Mochizuki, huh? My grandfather would whine about you guys all the time. Not so tough, huh.

vsテリー
アンディに秘伝書の件，そそのかしたのは，テリーッ，あなたでしょ。
So you must be the guy who blabbed to Andy about the scrolls. Bigmouth!

vsギース
あなたがギース・ハワードなの？　生きてるじゃない。アンディのウソつき……。
You're Geese Howard?! Andy said you bit the big one and here you are...whoops, were.

vs山崎(2人目)
舞：さぁ，そのブッソウな秘伝書とやらを渡しなさいよ。あなたが持ってるんでしょ。
Okay, pal. Hand over the scrolls. I know you have them in your slimy clutches.
山崎：ク・クソォ……
Sorry, hon. If you want them, You'll have to hop on over to Delta Park. Good luck, toots.
秦・弟：マイ・シラヌイ……おとなしくしていれば，よいものを……。
Mai Shiranui.... Why not just kick back and let's make ourselves comfortable!
舞：エッ？　エッ？　何っ？
What in...? Hey!



ギース・ハワード

vsジョー 貴様では役不足だ。
Oooh, you were as strong as my pain reliever. Oh, my sinuses are killing me.

vsボブ この街はギース・ハワードの名がなくては，なりたたんのだよ。
This town is nothing without the presence of yours truly.

vsフランコ ヤマザキ？　誰であれ，サウスタウンで勝手なマネはさせんぞ。
Yamazaki. Don't ever enter my town again without my express written permission!

vsマリー ブラックリストのトップにファイルしておくことだな。
Don't call my a pansy again, bimbo! Now leave my town!

vs山崎(1人目) 山崎：さすがだな。その様子だと完全に復活したみてえだな。出直すとするか。
It's just like you, Geese. Never one to be truly out of the picture.
ギース：フンッ！　あのネズミがぁ……！　生かしてはおかんぞっ！
Shut up and get back here, pansy! That weasel. I'm gonna decorate my study with his hide!

vs舞 どうやらボガードたちの知り合いらしいが，貴様等がいくらあがいてもムダだ。
Tell the Bogards and their brief-wearing friend that Geese is here to stay!

vsアンディ ちょっとはウデをあげたようだが，その程度でこのギースを倒すことはできぬわ。
You've gotten stronger, but you're still no match for me, Andy. Hang it up!

vsホンフゥ ホンコンのデカが，私の街で何をしている。勝手なマネをするようなら消えてもらうぞ。
No two-bit Hong Kong cop is going to ruin my plans!

vs双角 フッ，望月流もこの程度であったか。ウワサとは恐ろしいものだな……。
So this is the level of the Mochizuki's? Sad, so very, very sad.

vsテリー 私も貴様に会いたかったぞ。どうだ完全復活した，私の拳は……？
Hey, I've been waiting to meet up with you. Just wait until I regenerate. See ya!

vsギース うせろ。サウスタウンの支配者は一人で良いわ。
There's only room for one power-mad maniac in this town, melonhead!

vs山崎(2人目) ギース：どうした，もう終わりか？　口ほどにもないな。
What? Over so soon? I'm not even warmed up. What a joke!
山崎：グゥ……さ・さすがだ……
Delta Park! There in Delta P, P, Park. But give it up, Mochizuki, you can't win!
秦・弟：サウスタウンの支配者，ギース・ハワード……さがしましたよ……。
The Sultan of Southtown, Geese Howard. Back from the dead, huh?
ギース：な，何っ……？
W-What...?



望月双角

vsジョー そんなヤワなムエタイごときで，この望月を倒せるとでも思ったのか。
Muetai means nothing to the mighty Mochizuki clan!

vsボブ この店に来れば，何かわかると思ったが，手がかりなしか。
Hmmm. There is nothing of importance here. Time to go to the next battle!

vsフランコ 見た目の判断が，命とりになる。
Don't judge a book by it's cover, Bash!

vsマリー おぬしの祖父は，望月流・理力拳を知らなかったようだな。
Your ancestors never met up with the might Mochizukis!

vs山崎(1人目) 山崎：望月流？？？　覚えておくが秘伝書あつめは，あきらめな。
Just forget about the scrolls, Ninja boy. You can't win.
双角：おいっ！　こらっ！　またんかっ！　何者か知らぬが邪悪なにおいがプンプンしおるわ。いずれ奴の力も封じてやらねばなるまい。
Hey! Get your mangy weasel tail back here! I smelled evil in that fiend. That or he needs a bath. I'm gonna crush him!

vs舞 望月流は時代の中でヤミにほうむられた。だが，ついに不知火にとって変わる時が来たのだ。
For ages the Mochizukis have quelled evil. Now it's time for us to have the fun!

vsアンディ フッフッ……不知火も地におちたものよ。血の通わぬ者にたよらざるをえぬか……。
Don't threaten me with the Shiranui name! I'll clean my teeth with that family!

vsホンフゥ よくそれでケイジがつとまるな。
And you call yourself a cop!

vs双角 フッ……これで真似する気も失せたじゃろう。
There is a lot to be said for being your own person. Try it some time, you putz!

vsテリー サウスタウンのヒーローも，我が理力拳の前では，赤子の様じゃな。
Southtown's hero falls under the fierce feet of the tough Mochizuki macho men. A ooga!

vsギース 私の力は，相手が修羅であればあるほどゾウフクされるのだ……。
Geese, not only is your goose cooked, it's buttered, basted and broiled. Sayonara, toad!

vs山崎(2人目) 双角：フ～ッ／　久し振りに手応えがあったわ。秦の血を継ぐ者が，この街におるはずじゃ。教えてもらおう。
Wow! That was a battle! Just like the old days! Now, the scrolls, Yamazaki!
山崎：ググゥ……
Delta Park! There in Delta P, P, Park. But give it up, Mochizuki, you can't win!
秦・弟：ヘーッ！　望月流の使い手か。
Hey! If it isn't one of the famous Mochizukis.
双角：な，なんだと……
W-What in the name of Nervin the Ninja!



ボブ・ウィルソン

vsジョー ムエタイチャンプもたいしたことないですね。
Muetai champ? More like Muetai champ!

vsボブ 所詮，あなたはニセモノです。私の敵ではありません。
Another imposter to the Cooperia crown bites the dust!

vsフランコ すごいパンチ力ですが，足技がぜんぜんなってませんね。
Good punch, no footwork.

vsマリー あなたの様な強い女性は，はじめてです。今度　私の店に遊びにいらして下さい。
I've never met such a strong woman. I think I'm in love!

vs山崎(1人目) 山崎：ヘッ……なかなかやるじゃないか。何も知らねえなら，おとなしくしていることだ。
Hmmm. Not a bad fighter at that. Bye, dude!
ボブ：アッ！　ちょっと……。秘伝書？　計画？……？？？　私はカポエラをみんなに知ってもらいたいだけなのに……。
Hey! Get back here! Secret scrolls? Plans? Just what rerun have I landed in anyway?

vs舞 マイさん　大丈夫ですか？　ゴチソウしますから，怒らないで下さい。
Mai! Hey, Mai! Wake up! You okay? If I treat you to dinner, promise to not get mad?

vsアンディ さすがのアンディさんも，カポエラの敵では，なかったですね。
Andy, I told you, you were no match for the power of Cooperia fighting style and me!

vsホンフゥ これがカポエラです。忘れないで下さい。
Don't forget the word... C... C... Whoops, I forget the word. Enjoy traction, bud.

vs双角 どちらが勝れているか，わかっていただけましたか？
Now you know who's top.

vsテリー ザンネンでしたね。でもホットドッグならいつでもゴチソウしますよ。
Too bad. How about I buy you a hot dog, Terry?

vsギース リチャードに聞いてたほど強くないですね。もう，あなたの時代は終わりです。
So that was Geese, huh? He's just and old sack of tired bones in my book!

vs山崎(2人目) ボブ:あなた，以前に秘伝書だとか，計画だとか言っていましたが，どういうことですか？
Okay, Yamazaki, tell me about these secret scrolls and the plan I've been hearing about!
山崎：クッ・こんなオトボケ野郎にジャマされるとはな……
Gyaa! I'm not going to tell you diddly. Haul your fanny over to Delta Park to find out!
秦・弟：カポエラか……。おもしろそうだ。
Another neophyte nihilist. Let's make this quick, pal. I have a world to conquer.
ボブ：な・何だ……
W-what the...!



ホンフゥ

vsジョー 三枚目は，アンタの方が，ピッタリはまるっちゃよ。
You're a superstar all right! Superstar fool!

vsボブ あやしか店やねぇ。チンに聞いたのと，えらいちがいやねぇ。
Let's take a look through your establishment, okay?

vsフランコ アンタ，昔テレビにでとらんやったね？　モンスター映画ばぁ，でよったやろ？
Hey, weren't you in those old monster movies in the fabulous fifties?

vsマリー どこのエージェントねぇ？　この街はプンプンにおうっちゃよ。
I think I'll spend a little bit longer here. How about some lunch together, okay?

vs山崎(1人目) 山崎：すこしは，やるようになったじゃねえか。だがテメエとおいかけっこしてる程，ヒマじゃねぇんだよ。
It's been a pleasure, Officer Fu. But I got places to see and things to do!
ホンフゥ：アッ！　コラッ！　またんねっ！　アイタタッ……こしをひねったっちゃ……。クソッ！　また逃げられてしもた。ばってん，この街におることは，わかったけん覚悟しときや。
Aaah! Get your fanny back here, dragon spit! Oh, my back! Why that... Got away yet again! But I know where the loser went!

vs舞 アンタのヒヤリングがなっとらんとやろ。
Maybe you'll understand me better now, eh toots?

vsアンディ アンタ，アンディさんやなかねぇ？　オイラ，チンの知り合いっちゃ。
Hey, you're Andy, aren't you? Cheng told me all about you! So, what's Mai really like?

vsホンフゥ オイラのテクニックまでは真似できんやろ。
The original always prevails!

vs双角 何かジャパニーズは，えろぉミステリアスやねえ。
These Japanese I always find quite mysterious.

vsテリー テリーさんは，オニのごたぁ強さて聞いとったばってん，なんちゅうことぁなかねぇ。
You fight like a demon, blonde one. I am most impressed.Put'er there!

vsギース キサンは，悪のゴンゲのギース・ハワードやなかね。こりゃ良かミヤゲができたばい。
So, I captured the infamous Geese Howard! Promotion, here I come! Yes!

vs山崎(2人目) ホンフゥ：ついに捕まえたっちゃ。ばってん，今回はキサン一人やなかごたるね。会わせてもらおかね。
At last, I have you, Yamazaki. This time, I'll keep you in custody. Who's your boss, Pal?
山崎：チッ！
Just go to Delta Park and stop picking on me all the time, you insensitive cop!
秦・弟：ホンコンのケイジに，こんな所でジャマされようとは思ってもいませんでしたよ……。
The copper from Hong Kong, here at last. Don't think you came to stop me.
ホンフゥ：な，ななな何事ね……
Just what the...?



ブルー・マリー



vsジョー ザンネンだけど，私，強い人がスキなの。
Too bad, I only go for stronger men in clothes.

vsボブ ゆっくりと楽しませてくれるんじゃなかったのかしら。マスター？
No one calls me honey and keeps their spleen!

vsフランコ ブンブン振り回すだけじゃダメよ。
No technique. No victory. Take a rest, Igor.

vsマリー 私はそんなカンタンに真似できる様な女じゃないわよ。
I'm one of a kind!

vs山崎(1人目) 山崎：なかなかウデのいいエージェントだな。だが悪いことは言わねえ。この仕事からは手をひくんだな。
You're quite the powerful little spy, Mary. Love to hang around...Not!
マリー：アッ！　ちょっと！　先にカンづかれるなんて，プロとして失格だわ。あいつ，かなり手強そうね。
Hey! Get back here, you eunuch! I knew I should have snapped his neck when I had the chance!

vs舞 べつに私，あなたをライバルだなんて思ってないわよ。
I hate losing streaks, and you aren't so beautiful anymore, toots.

vsアンディ あなたアンディ・ボガードでしょ。心がけは良かったけど，コマンドサンボは最強よ。
So you're Andy Bogard. Call me when you've healed. Kiss, Kiss, blondie.

vsホンフゥ COPのまちがいじゃないの？　ヘンな奴ばかりでてくるわね。
Nothing but weirdos. Cop or no cop.

vs双角 この男も秘伝書のことを知っているようね……。この仕事，ナゾが多すぎるわ。
The mystery deepens. Even this guy knows of the scrolls.

vsテリー あなたの弟さんとも会ったわよ。テリーさん。二人ともとてもいい目をしてるわね。
You and your brother have such nice eyes. Call me when the swelling goes down.

vsギース あなたの名前なんて，忘れちゃったわ。ザンネンだけど，私，クールなの。
Geese, shmeese. You're just a week old geezer.

vs山崎(2人目) マリー：いったいどうなってるの？　あなたが秘伝書の持ちぬしじゃないの。
What do you mean you don't have the scrolls?
山崎：ザンネンだったな……
Delta Park! No one listens! Jin has them at Delta Park. Pass it on to the others!
秦・弟：秘伝書をさがしているのか……？　誰にたのまれたのか知らないけどかわいそうな女性だ。
Looking for the secret scrolls, my pretty? Such a waste of a babe.
マリー：キャッ！　何っ？
Whoa! What the...

フランコ・バッシュ

vsジョー 俺は昔，てめえのようなムエタイ野郎を何人もマットにしずめてやったぜ。相手が悪かったな。
Another kick boxer. Before I go, I should clean this Muetai mess.

vsボブ この店には，もっと手応えのある奴はいねえのかよ。
Isn't there anyone who can give me some competition? What's the world coming to?

vsフランコ 俺のパワーまでは勉強してなかったようだな。
You should have taken a few more lessons before you crossed my path, cockroach!

vsマリー すまねえな。ちょっとワケありで，しゃべるわけにゃいかねぇんだ。
Sorry about the nose, babe. Don't worry, plastic surgery can work miracles these days.

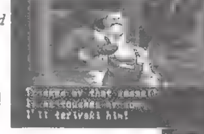
vs山崎(1人目) 山崎：まだ現役でも通用しそうだな。そのパワーでジャマな野郎を退治するだけだ。ガンバレよっ！
You fight like a fiend, my friend. Good luck to you. Ciao, Franco!
フランコ：おいっ，まてっ！　息子はどこにいるんだっ!!　話がちがうじゃねえか?!　チッ！　あの野郎だましやがった。息子に手ぇ出してみろ，ただじゃすまさねえぜ。
Hey! Get back here. My son! Where is he!!! Tricked by that weasel! If he touches my son, I'll teriyaki him!

vs舞 おじょうちゃんが，ウロウロする街じゃねえぜ！　おうちにかえって，おネンネしてなっ！
This place is not for a woman! Go back home, take off your shoes, and stay in the kitchen!

vsアンディ てめえの様な奴とは，現役時代に会いたかったぜ。
Oh, you have such nice blond hair. Get a shampoo, boy, this is a man's world now!

vsホンフゥ すまねえ。息子が人質にとられてるもんでな。だが，てめえのおかげでケリつける決心がついたぜ。
Sorry. You'll find your nose, I'm sure. Now, I have bigger fish to fry.

vs双角 ジャマだっ！　こんな所で遊んでるヒマはねえ。それに秘伝書なんぞにキョーミはねえよ。
I don't have time to play with some scroll-searchin' punk midget. Get out of my way!



vsテリー てめえ　強かったぜ。今度会う時はキック界のチャンプとして，てめえに会いてえぜ。
You were a strong opponent. Next time, let's just play chess. I'm gettin' to old for this, ooh.

vsギース てめえもしぶてぇ野郎だな。だが，以前の力は，なくなっちまった様だな。
Kind of gettin' old there, Geese. Didn't even get a bruise.

vs山崎(2人目) フランコ：息子をどこにやった！　言わねえとその口を，二度と使えねえ様にするぞっ！
Tell me where my son is or you'll never eat food with anything but a straw!
山崎：ク……クソォ……
All right, all right, just don't kill me. Your son is being held at Delta Park.
秦・弟：フランコ・バッシュ……。キック史上最強と言われた男の力，見せてもらいましょう。
Franco Bash. Nice to see you here at last. Come, show me your power.
フランコ：グッ！　何がおこったんだ？
Gyaah. What's going on?

エンディング・メッセージ①（山崎を倒すが秦兄弟とは闘えないバッド・エンディング）

表示方法 【山崎メッセージ①ーA】につづけて，【秦・弟メッセージ①ーB】を表示する。

【山崎メッセージ①ーA】

テリー，アンディ，ジョー，ボブ	山崎：き・貴様にやられるとはな……だがその程度で，この先にすすむのはムリだ……あきらめな…。 *To be beaten by a ball-capped weeny like yourself! To die of shame! But next round....*
舞	山崎：き・貴様にやられるとはな……だが不知火流など，奴にとっちゃ……赤子同然…あきらめな…。 *Beaten by a Shiranui. Oh, the humiliation. And to top it all off, a girl Shiranui!*
ギース	山崎：さ・さすがだな……だが，やはり貴様はここまでだ。奴には，かなわねぇ……あきらめな……。 *I thought you were tough... But go home now, before it's too late for you to crawl back*
双角	山崎：き・貴様が暗黒の理力を使うという男か？ しかし，その程度の力で，奴を封じることはできぬわ…。 *There's no way you'll win with your puny power against the demon Jins!*
ホンフゥ	山崎：チッ，ついに捕まっちまったな。だ・だがな……所詮てめぇは……ここまでの男よ……。 *Well, the jig is up, huh. But you're still just a dump cop, Hon Fu.*
マリー	山崎：チッ，女にやられるとはな。だがその程度の力じゃ死ににいく様なもんだ…あ・あきらめるんだな…。 *Losing to a woman? Oh, I give up.*
フランコ	山崎：お・恐ろしいパワーだぜ……。だ・だがパワーだけじゃ，奴は倒せねぇ……あ……あきらめなっ。 *You're strong, but... you know, power is like, well, like...power...OK?*

【秦・弟メッセージ①ーB】

ヤマザキを倒したことは，ほめてあげましょう。しかし，彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……。
You did quite a job disposing of Yamazaki. But since you had such a hard time, you can't be of interest to me. We shall meet again, when you improve a bit more!

エンディング・メッセージ②
（秦・弟を倒すが秦・兄とは闘えないバッド・エンディング）




……。おとうと……。
What...? Little brother...?

エンディング・メッセージ③（秦・兄を倒してスタッフ・ロールがでるエンディング）

表示方法 【ナレーション・メッセージ③ーA】につづけて，【キャラ別メッセージ③ーB】をボイスなしで表示し，そのあとにスタッフ・ロール。

【ナレーション・メッセージ③ーA】

秦一族に流れる英雄の血は，永い年月とともに野望に姿をかえ，崇秀の肉体を支配してしまった。秦一族が信じた，不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。
The blood of the Jins is the blood of death. It could only, in the end, conclude this way. The delusions of the Jins were just that. Immortality... the last refuge of corruption!

【キャラ別メッセージ③ーB】

テリー	お前も俺と同じ身の上か……。ヨシッ！ 今日から俺が，メンドウみてやるぜ！ *Oh, enough of this senseless combat! Let's be friends. Call me, pop, son!*
アンディ	グッ……グフッ……！ や・やはりギースとの闘いで……ムリしちまったかな……。 *Oh, jeeeez! No date with Mai tonight! I think I pulled something in my last fight.*
ジョー	ギースの野郎は，この俺様がきっちりと退治してやったから，あのバカ兄貴も目が覚めるだろうぜ。 *Hey, I crushed that Geese guy and the Jins! How about going out with me this time?*
舞	サァ，早く日本にかえりましょう。もう一人で勝手に来ちゃダメよ。返事は？ アンディ！ *Andy, I won so you have to come back to Japan with me. Andy? Andy! You promised, weasel!*
ギース	不死身の完全体など，この世に存在せぬか……。ビリーよ，奴はどうしているんだ？ *Whoa! Do I feel good! Billy, gather our thugs and let's have some fun!*
双角	完全体か……2200年も眠っておるから，そのようなユメをみるのじゃ……。 *Only someone like Jin could think of such a sick, twisted dream.*
ボブ	パオパオカフェ２号店で，ご来店をおまちしております。 *Now open, Pao Pao Cafe west. Come one, come all and join the fabulous celebration now!*
ホンフゥ	フゥ〜 ついに終わったや〜。ばってん，なしてオイラは こげに決まるとやろか……。 *Whew! At last it's all over! I feel so empty, though! Oh, the tragic irony of victory!*
マリー	何で秦崇秀の事をだまってたのよ！ もう あなたの仕事はコリゴリよ！ *Why didn't you tell me about the Jins?! Oh, take you job! I'm off to the sun of Greece!* （※兄も倒したときは，「何で秦崇秀の事を」が「何で秦兄弟の事を」に変わる。英語版メッセージは変化なし）
フランコ	ジュニア，良くがんばったな。もう大丈夫だ。俺もがんばってキック界にカムバックするぜ。 *Junior! You're alive. Thank the heavens! Now I can plan my comeback.*

エンディング・メッセージ④

表示方法 【ナレーション・メッセージ④－A】【キャラ別メッセージ④－B】につづいて，【キャラ別メッセージ③－B】をボイスつきで表示し，そのあとスタッフ・ロールに突入。

【ナレーション・メッセージ④－A】

秦一族に流れる英雄の血は，永い年月とともに野望に姿をかえ，兄弟の肉体を支配してしまった。
The blood of the Jins is the blood of death. It could only, in the end, conclude this way.

【キャラ別メッセージ④－B】

テリー	1995年 3月15日　テリー・ボガードが秦兄弟を倒し，この街に再び平安の日々が訪れた。秦一族が信じた，不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。 *Mar 15, 1995 Terry Bogard rids the world of all its evil Jins! The delusions of the Jins were just that. Immortality... the last refuge of corruption!*
アンディ	1995年 8月16日　アンディ・ボガードが……（以下，テリーと同じ） *Aug 16, 1995 Andy Bogard rids the world of all its evil Jins.………*
ジョー	1995年 3月29日　ジョー・ヒガシが……（以下，テリーと同じ） *Mar 29, 1995 Joe Higashi saves the world from its evil Jins!……*
舞	1995年 1月1日　マイ・シラヌイが……（以下，テリーと同じ） *Jan 1, 1995 Mai Shiranui rids the world of all its evil Jins.……*
ギース	1995年 1月21日　ギース・ハワードが秦兄弟を倒し再びこの街の支配者として君臨する。秦一族が信じた，不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。 *Jan 21, 1995 Geese Howard defeats the Jins and conquers the world! The delusions of the Jins were just that. Immortality... the last refuge of corruption!*
双角	1995年 7月3日　ソウカク・モチヅキが秦兄弟を倒しこの街に再び平安の日々が訪れた。秦兄弟は本来の魂をとりもどし，秘伝書の処分をソウカクにゆだね，祖国へとかえっていった。 *Jul 3, 1995 Sokaku Mochizuki rids the world of all its Jins! With the Jins defeated, Mochizuki returns home with the secret scrolls.*
ボブ	1995年 7月3日　ボブ・ウィルソンが秦兄弟を倒し，この街に再び平安の日々が訪れた。秦兄弟は本来の魂をとりもどし，一族に伝わる秘伝書を処分し，祖国へとかえっていった。 *May 15, 1995 Bob Wilson saves the world from the threat of the Jins. Hocking the secret scrolls, Bob remodels his cafe.*
ホンフゥ	1995年 8月1日　ホン・フゥが秦兄弟を倒し，この街に再び平安の日々が訪れた。秦兄弟は本来の魂をとりもどし，一族に伝わる秘伝書を処分し，祖国へとかえっていった。 *Aug 1, 1995 Hon Fu Smashes the Jin conspiracy to become Captain! The delusions of the Jins were just that. Immortality... the last refuge of corruption!*
マリー	1995年 2月4日 ブルー・マリーが秦兄弟を倒し，この街に再び平安の日々が訪れた。……（以下，ホンフゥと同じ） *Feb 4, 1995 Blue Mary defeats the Jins and retires with the scroll money. The delusion……*
フランコ	1995年 9月16日　フランコ・バッシュが秦兄弟を倒しこの街に再び平安の日々が訪れた。……（以下，ホンフゥと同じ） *Sep 16, 1995 Franco Bash rids the world of its evil Jins! The delusion……*

対戦・勝利メッセージ

（どの技でフィニッシュしたかによりメッセージが変わる。対CPU戦でプレイヤーが敗れたときも，CPUキャラがこのセリフを言う※1）



テリー・ボガード

基本技	OK！……楽勝。 *Okay! Piece of cake!*
必殺技	パワーゲイザーを使うまでもねえ様だな。 *Didn't even get a chance to use the old "Power Geyser."*
超必殺技	さすがパワーゲイザー！　また決めちまったぜ！ *Eat energy, pal. The "Power Geyser" comes through for me again!*
潜在能力	フゥーッ！　何だぁ？　今の技は……？ *Wow, don't know my own strength!*

アンディ・ボガード

基本技	う～ん。何だか物足りないなぁ。 *Over so soon?*
必殺技	う～ん。何かまだアツい物が足りないよな。 *I've had better battles with intensive care patients.*
超必殺技	ヨシッ！　これこれ。この感じだ。 *That's more like it!*
潜在能力	こ・これが本当の俺の力なのか？ *Wow, that was a battle! Whew, I'm dizzy.*

ジョー・ヒガシ

基本技	もう終わりかよ？ 立てよっ！ 立てっ！ 立つんだーっ！ *Aw, get up! I didn't even get started!*
必殺技	我ながらホレボレするなぁ！ やっぱ 俺は天才だわっ！ *I'm a fighting genius! Yeeeeaaaah!*
超必殺技	どうだスクリューアッパーの味は？　うめえだろ？ *So, how's the taste of a Screw Upper, buddy?*
潜在能力	何だ，何だ，何なんだ今のスクリューは？　ハハッハ，やっぱ俺は天才の天才だわ！ *Wow! Now that was a real Screw Upper! I know I'm a genius!*

不知火　舞

基本技	まだ本気だしてないわよ。 *Wow! that was quick!*
必殺技	私に勝とうなんて10年早いわ。 *You actually thought you could win against Nippon Ichi? Whoa Hoh!*
超必殺技	とんで火にいる何とやらね。 *A difficult move, but, oh, what a feeling!*
潜在能力	フゥーッ！　あぶなかった。 *Holy Heian Jidai! Am I awesome or what?*

ギース・ハワード

基本技	フンッ！　ザコは，おとなしくしていろ！ *Good match, pal. Not!*
必殺技	ちょっとはやるようだが，私の敵ではないな。 *Not bad, but not good, either.*
超必殺技	フッフ……これが完全復活の証だ。 *The Geese－man is back in action!*
潜在能力	私の力をここまで引き出すとは，たいした奴だ。 *Now this is interesting! I may not need the scrolls!*

＊1）例外は以下の二つ。①プレイヤーがギースを使って，CPUテリーに敗れたとき，テリーが「ギースゥゥゥ……」と言う。②プレイヤーがギースを使って，CPUアンディに敗れたとき，アンディが「ギースよ……。安らかに眠るがいい……。」と言う（①②ともに英語の場合は「Geese！」となる）。

望月双角

基本技 まだまだ，ウデをみがくがよい。
Get some practice, pal.

必殺技 我が暗黒の理力に，勝る者はおらぬわ。
No one can beat my dark power!

超必殺技 いかづちの邪神は，貴様の様な修羅が大好物でな……。
Now that was quite a finish!

潜在能力 我が拳もついに完成されたわ。
I've reached full power! Wooga wooga waaaaaah!

ボブ・ウィルソン

基本技 あなた，出直して下さい。
Come back when you're ready.

必殺技 あなた，カポエラのリズムがわかっていません。
Cooperia rhythm wins again!

超必殺技 ねらい通りです。まんまとハマりましたね。
You never had a chance. Bob is "Power in motion!"

潜在能力 オオッ！　私の力，底なしね。
Whoa! Andy Bogard, eat your heart out!

ホンフゥ

基本技 話しにならんちゃ。
Not even worth the time.

必殺技 オイラ相手にようやったほうたい。ほめちゃるよ。
Good job, but not quite.

超必殺技 あんた，なかなかやったばい。
Kung fu has beaten you!

潜在能力 ヒュ～ッ！　我ながらスゴかぁ！
Boy, am I strong or what?

ブルー・マリー

基本技 あなたが相手じゃ，ウォームアップにもならないわ。
And I'm the weaker sex?

必殺技 コマンドサンボの本当の恐さをもっと勉強しなくちゃ，命がいくつあっても足りないわよ。
I have no equal. Oh, the tedium of it all? Must I be so strong?

超必殺技 私がSクラスのエージェントだということが，わかっていただけたかしら？
Eat the force of the S-class agent with a first-class bod!

潜在能力 こんなにパワーアップしてるなんて自分でもわからなかったわ。
Has my training paid off or what?!!

フランコ・バッシュ

基本技 そのままオネンネしてな。
Just lie down and sleep. You've had a rough day.

必殺技 やっとエンジンが　かかってきたってぇのに，ノビちまいやがった。
Now I'm cooking! Once I get going, I am just a dynamo!

超必殺技 この技をくらって命があるとは，タフな野郎だぜ。
Not many people can take a blow like that! You're quite a fighter, slick!

潜在能力 おい，大丈夫か？　生きてるか？
Holy Christmas!!! Don't know my own strength. Are you okay... Yew hooo! Uh, oh...

山崎竜二

基本技 チッ！　くだらねぇ……。
Wow, what a bore you are.

必殺技 オイオイッ，もっと遊んでくれよ。
Oh, come on. Play with me some more, puh-leeeese!

超必殺技 もうチョットだったのになぁ！　クックックッ……。
Aw gee, you almost won. And I almost became the King of Siam!

潜在能力 ヒィーッヒッヒ……俺を本気にさせた，てめえが悪いんだぜ。
Hey, don't look at me. You got me angry, remember.

秦・弟

基本技 もう終わりですか……？
What? You're through?

必殺技 もうすこし楽しませて下さいよ。
Okay, one more time!

超必殺技 楽しかったですよ。
Well, you did well. Rest in peace!

潜在能力 私の祖先の魂をよびおこしてしまいましたね。
Yes! The blood of the ancients awakens!!!

秦・兄

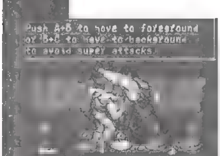
基本技 ツマラナイ……。
Yawn...

必殺技 ナゼ　オマエハ　ヨワイノダ？
Hey, why are you so weak?

超必殺技 タノシカッタゾ。
Now that was fun!

潜在能力 オマエ　オレヲ　ホンキニサセタ。モウイッカイ　ヤラナイカ？
Whoo! That was a new one! Let's fight again!

操作説明メッセージ



Aボタンで，素早いパンチ攻撃，Bボタンで，素早いキック攻撃ができます。
Press A for Quick Punches. Press B for Quick Kicks.

Cボタンで，強力なパンチ攻撃，Dボタンで，強力なキック攻撃ができます。
Press C for Power Punches. Press D for Power Kicks.

↑レバーで，ジャンプします。
Push Joystick Up to Jump.

↑レバーから素早くニュートラルで小ジャンプします。
Push Joystick Up quickly then put in Neutral for little jumps.

A＋Bボタンで手前方向へ，B＋Cボタンで奥方向へ，大きく避けることができます。
Push A＋B to move to foreground or B＋C to move to background to avoid super attacks.

相手に大きく避けられた時，A＋Bボタンで手前方向へ，B＋Cボタンで奥方向へ攻撃ができます。
Push A＋B to move to foreground or B＋C to move to background for quick attacks from a plane.

―遙かなる創造―
禁断の章
ROAD TO THE FINAL CREATION

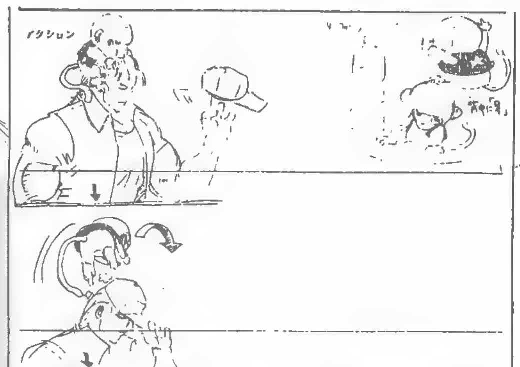
禁断の章へようこそ。今回は，開発中に制作されたキャラクター原案やステージ原案などを中心に収録した。これを見れば，ゲームが完成するまでの長い道のりがわかっていただけると思う。名づけて「禁断の章～遙かなる創造」。そして1キャラ集中スペシャルはア……(まだ秘密)。

1ST STAGE キャラクター原案

13人の登場キャラたちが，あの姿になるまでの隠された過去を公開。



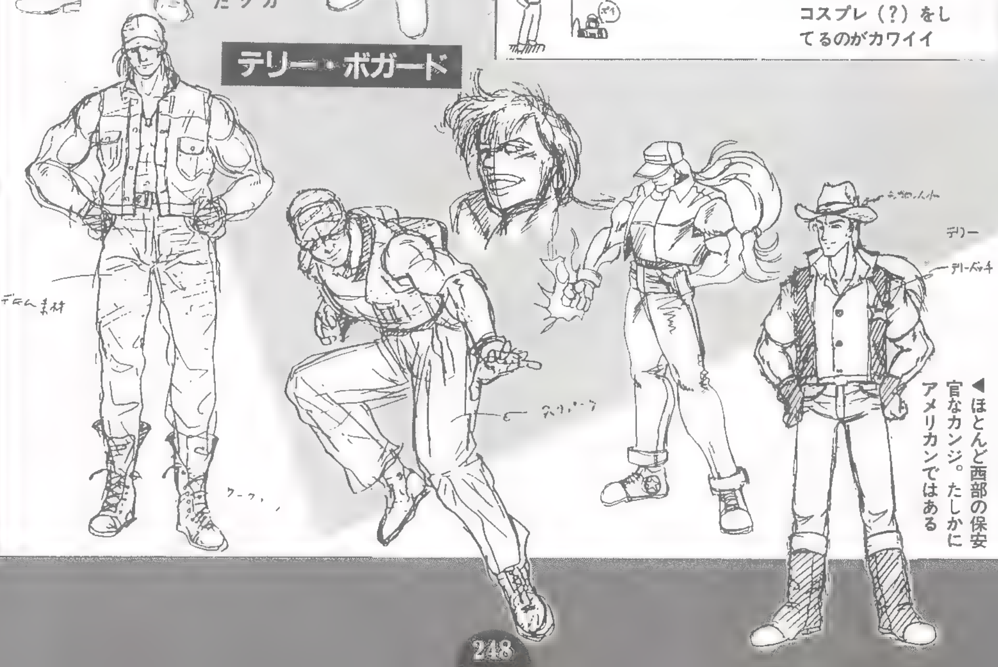
◀一見、現在と同じカッコ。ジャンパーのソデの長さがちがうのだ



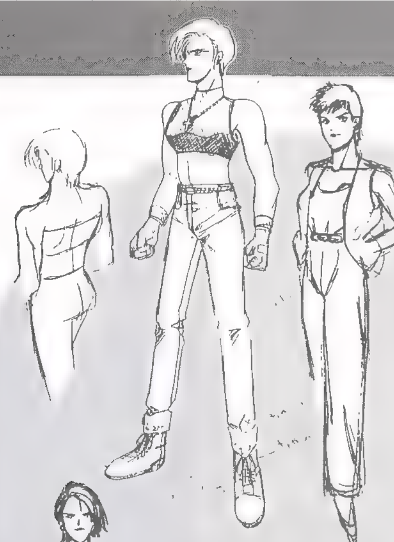


◀▲試合前演出ボツ案。サルがテリーのコスプレ（？）をしてるのがカワイイ

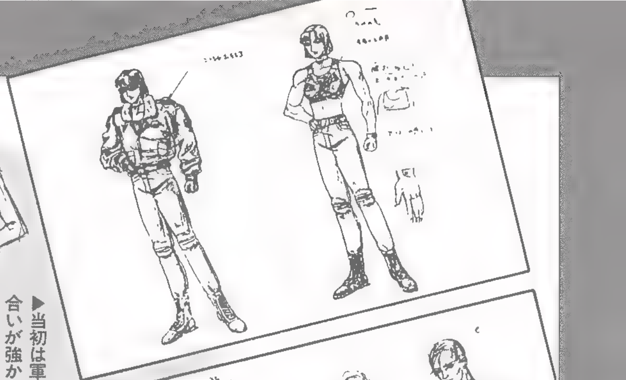
テリー・ボガード



◀ほとんど西部の保安官なカンジ。たしかにアメリカンではある



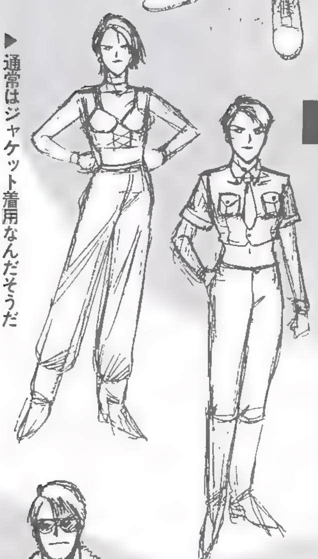
▶当初は軍人系統の色合いが強かったようだ





ブルー・マリー

▶通常はジャケット着用なんだそうだ



▶なんだかものすごくコワいんですけど……

◀アーミー・ルックな衣装





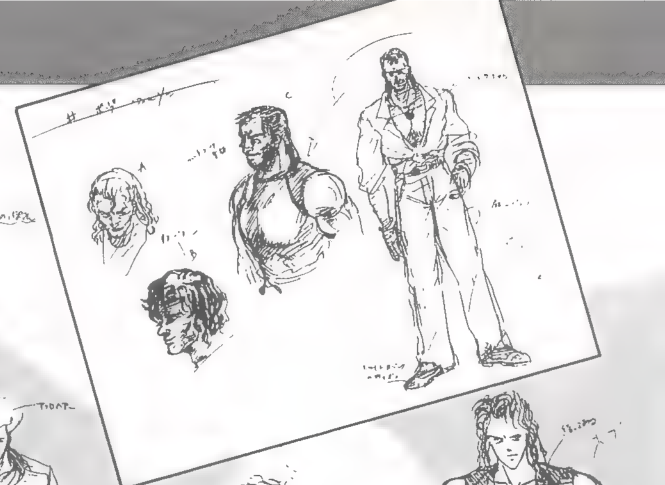
◀キャップは普段は折ってズボンのうしろポケットに。スタート・デモでかぶるらしい



▶ワイルドというよりダーティなテリー。カカトの金属は凶器なのでは



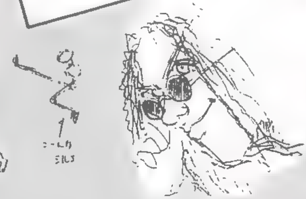




▲マイケル系なボブ。でも名前とイメージがあわない？



▶アフロヘア……。黒人ダンサーという設定だからか？





ボブ・ウィルソン



◀▶▼左右がスタート・デモ、下が勝ちポーズのボツ。勝ちはでだしとアングルがちがう



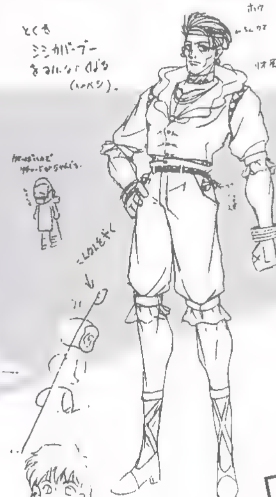




▶刑事なのにアヤしすぎる。なお黒龍は開発中での名前



▼「カマっぽいのでリチャードが悩んでる」という解説が……



◀▼▶一転して黒服タイプの端正な顔立ち

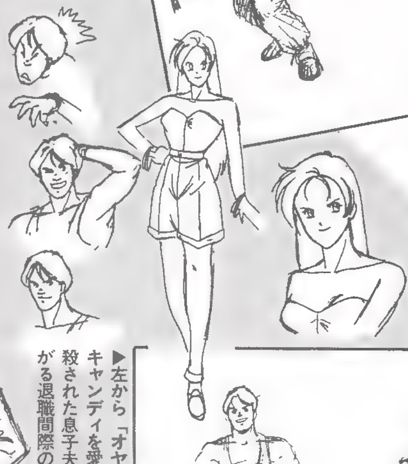




▲"決"と書いてあるということは、さえないオヤジになる可能性もあったのか



ホンフゥ

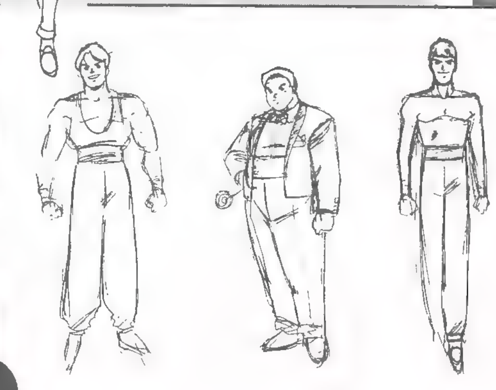


◀恋人のブレンダ。エンディングにのみ登場



▶空手家という当初の設定の面影が

▶左から「オヤクソク、ペロペロキャンディを愛するカンフー刑事、殺された息子夫婦の復讐に立ちあがる退職間際の香港老刑事」



望月双角



▶なかなか見られない双角の素顔

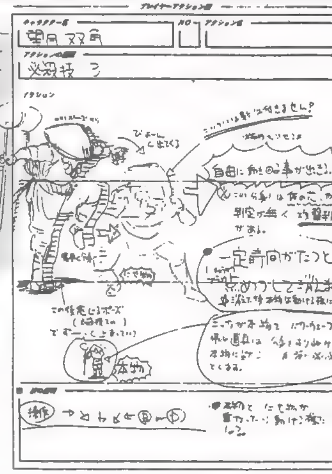




▲最初はこんなにジジイだったのか

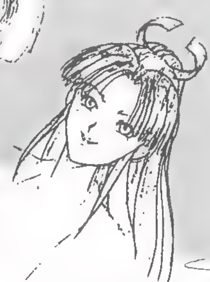


▶"歌舞伎マスター"だったころの双角



▶分身する必殺技案もあった。コマンドまで決まっていたのにボツ

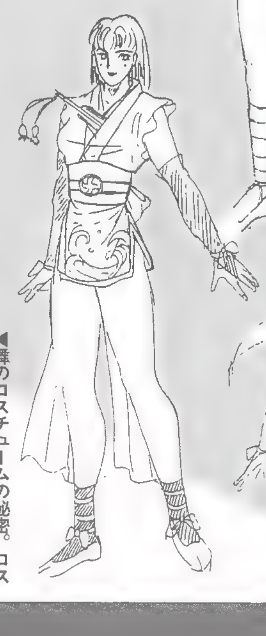






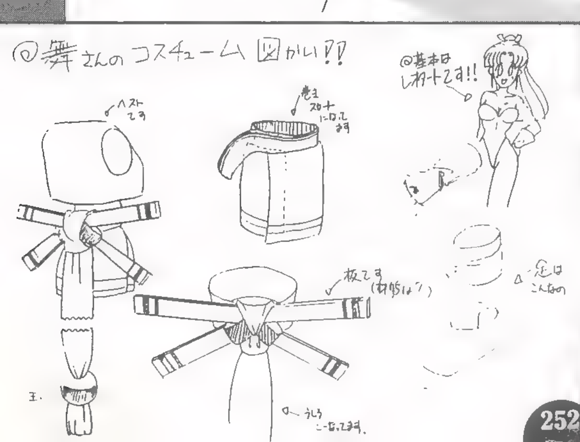


▶大きなソデがついている。超ミニの振袖みたいな衣装だ

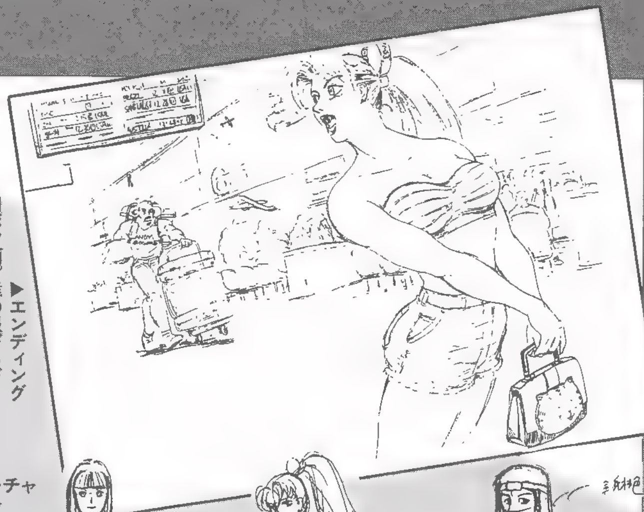




◀舞のコスチュームの秘密。コスプレイヤーは参考にせよ（笑）



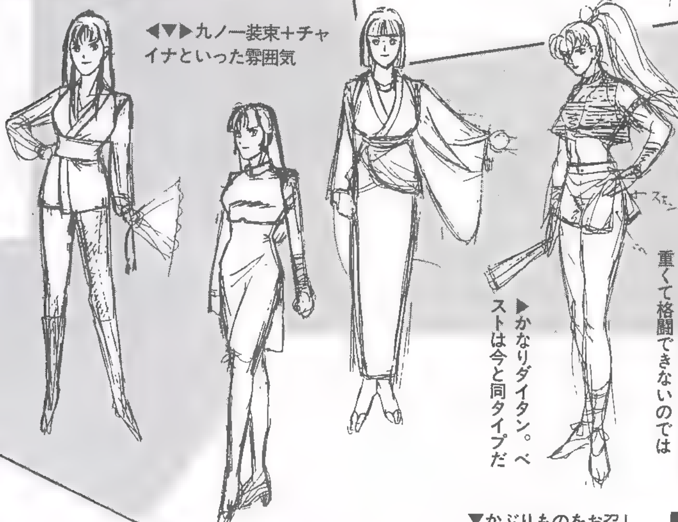




▶エンディング用ボツ画。舞の服がちがう

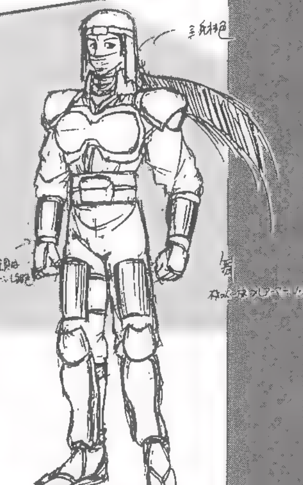
不知火 舞

◀▼▶九ノ一装束＋チャイナといった雰囲気



▶かなりダイタン。ベストは今と同タイプだ

▶不知火一族アーマーを装着。重くて格闘できないのでは



ギース・ハワード

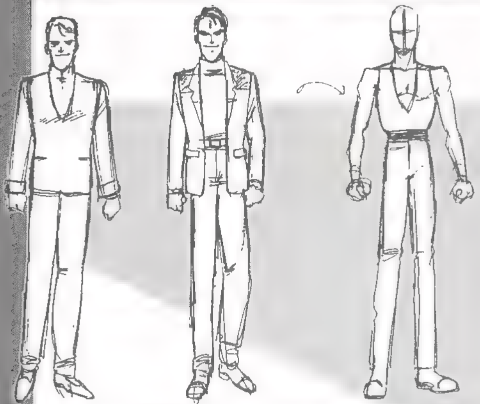
▼かぶりものをお召しのギース様。獅子舞？



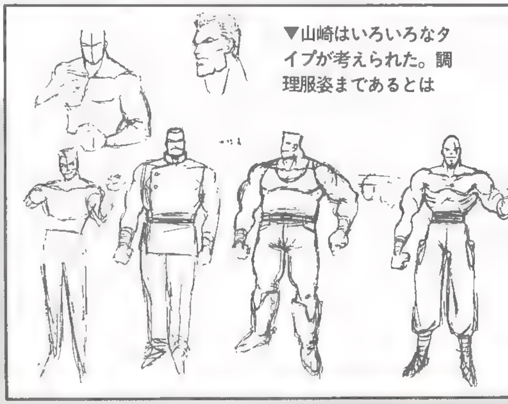
◀空中投げの間合いの解説図。なぜか相手はサル。SNKはサルが好きらしい







◀ニヒルな殺し屋といったカンジの山崎



▼山崎はいろいろなタイプが考えられた。調理服姿まであるとは



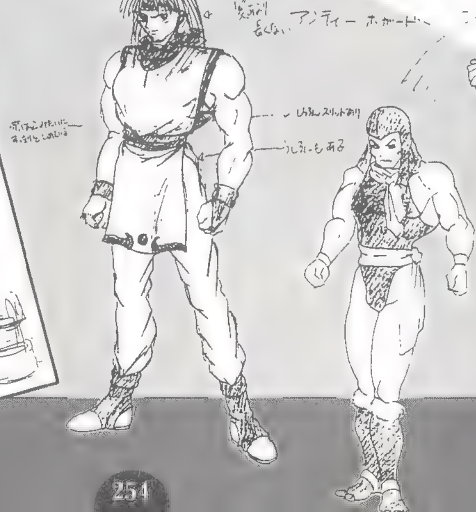
◀忍者っぽい衣装。色が着くと少しハデかも



アンディ・ボガード

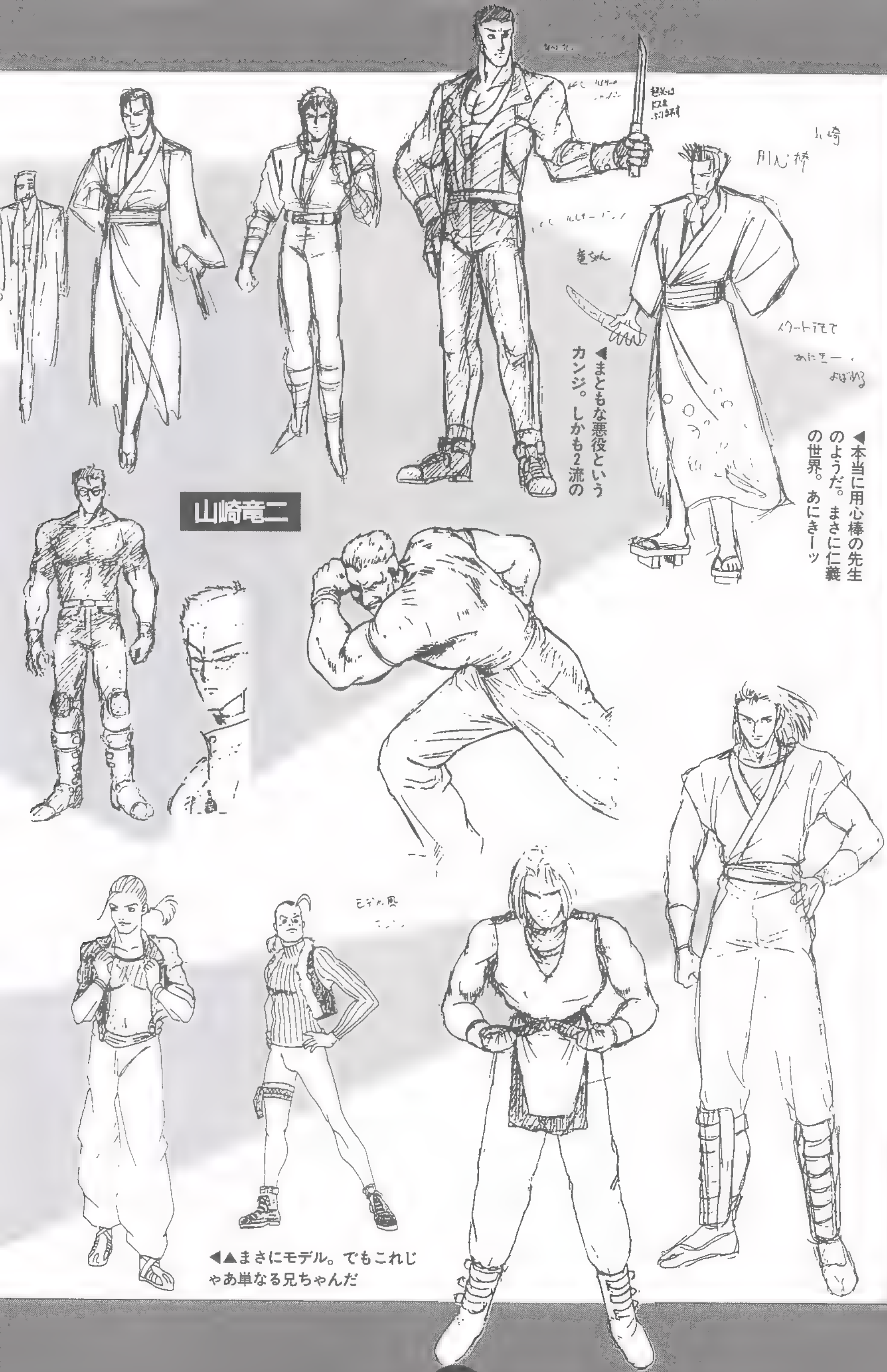
▼エンディングのボツ画。場所がちがい，うしろに舞もいる。しかしどこを痛めているのだろう







▲◀まさに忍者。でもこれじゃあ誰だかわからないような気もする

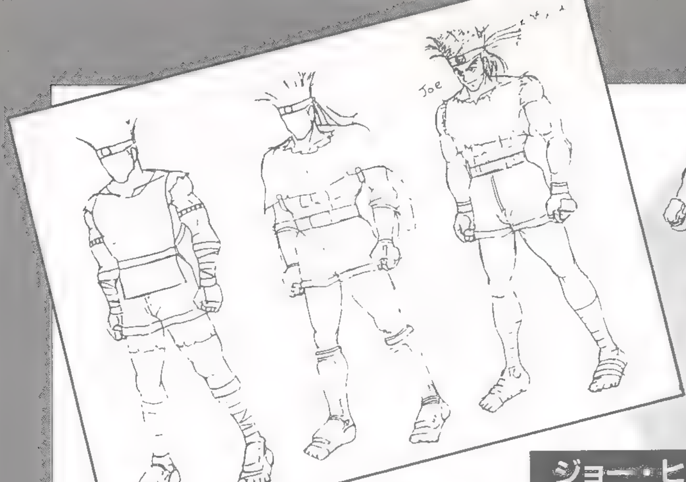


山崎竜二

◀まともな悪役というカンジ。しかも2流の

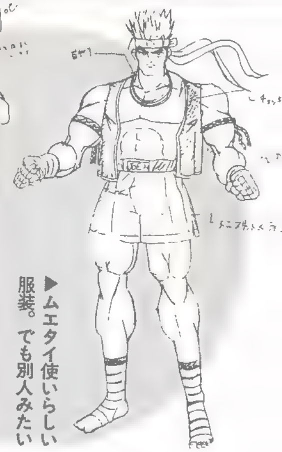
◀本当に用心棒の先生のようだ。まさに仁義の世界。あにきーッ

◀▲まさにモデル。でもこれじゃあ単なる兄ちゃんだ



▲どんな身なりでも，ジョーだとわかるところがスゴイ



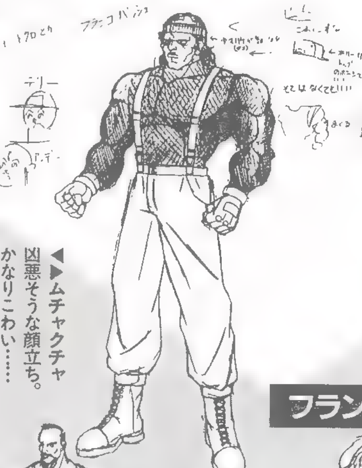


▶ムエタイ使いらしい服装。でも別人みたい

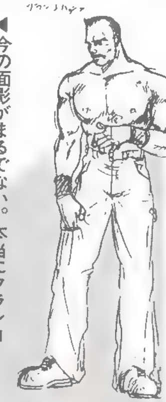
ジョー・ヒガシ



◀▶ムチャクチャ凶悪そうな顔立ち。かなりこわい……





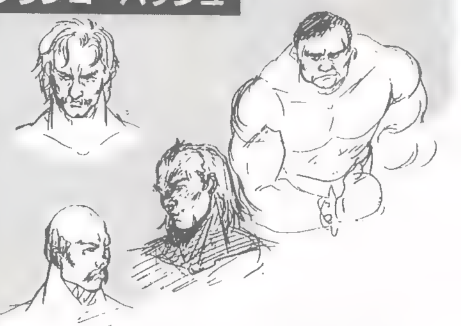


◀今の面影がまるでない。本当にフランコ?

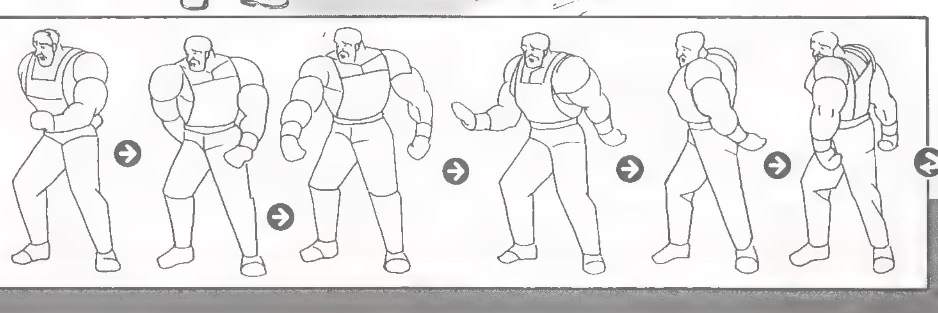
フランコ・バッシュ

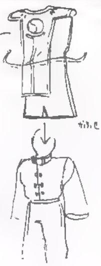


◀▶体が決まったあとに顔を決めたのか、顔だけがたくさん描かれている。某R似のも…

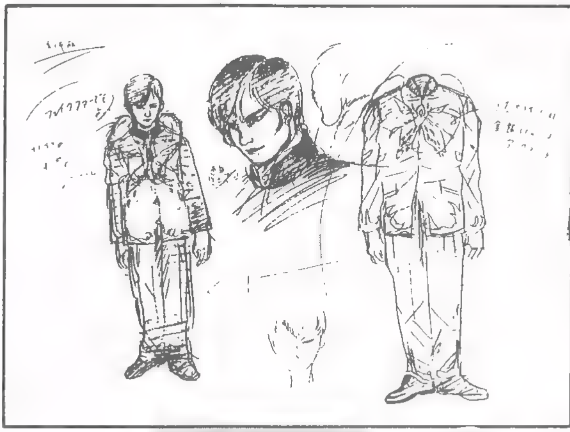
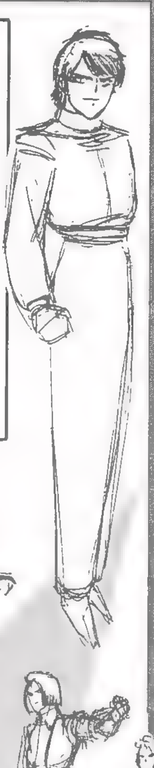


▶挑発ポーズの振付け図。おぼえて正確な挑発をやってみよう



◀リ・コ・リューという名前。まさに中国系スタイル

秦兄弟



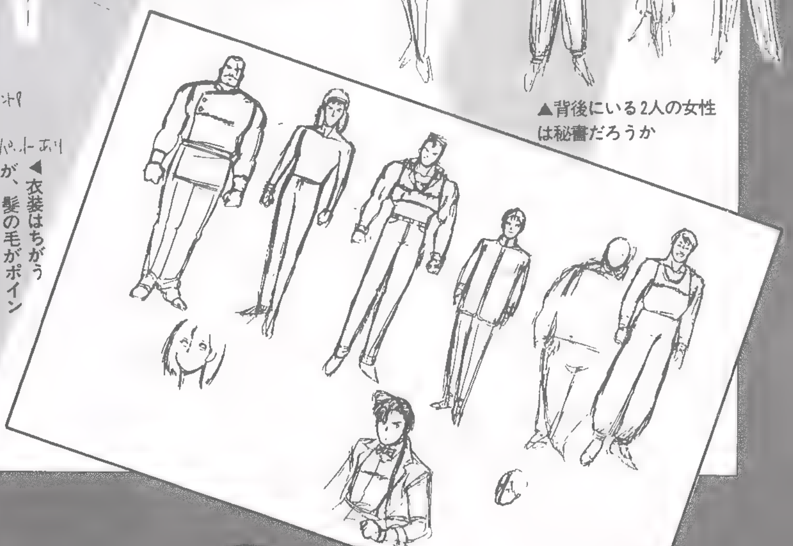


◀これが最終ボスだと、逆に楽しいかも




▲背後にいる2人の女性は秘書だろうか

▼キャラのデザイン・スケッチのようだ





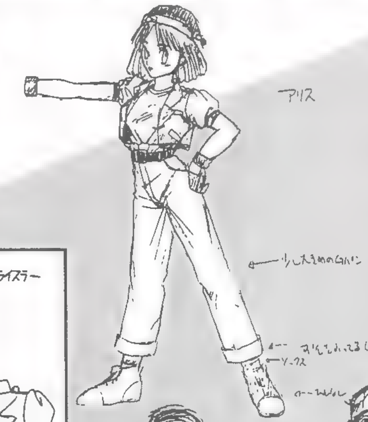
◀衣装はちがうが、髪の毛がポイントというのは今と同じだ

2ND STAGE ボツ・キャラクター集

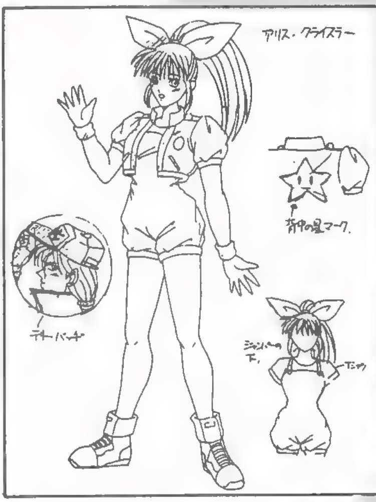
開発段階で消されたキャラを掲載。
集中スペシャルもアリ。

アリス・クライスラー

一度は採用が決定していた幻の新キャラ。当初，舞はでない予定だったのだが，諸々の事情で登場させることになった。そのときに涙を飲んだのがこのアリス。これだけ設定が進んでいたのにもったいないということで，今回の1キャラ集中スペシャルは彼女に決定。







▲テリーのファンという設定だったアリス。技もテリー似のものが多かった





◀このへんは普通の女の子っぽいスタイル。これで格闘するとは……



◀洋服までテリーのマネをしている。ただしデザイナーの趣味で、頭はバンダナになっている





▶テリーのファンでありながら、アリスはキムの門下生だったのだ



ハリー

少年格闘家という設定だったハリー。好青年という言葉がよく似合う。ある流派を継承しているという噂もあるが，それは永遠の謎となってしまった。



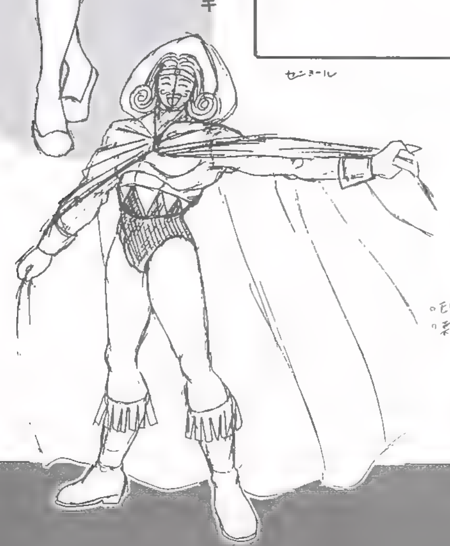


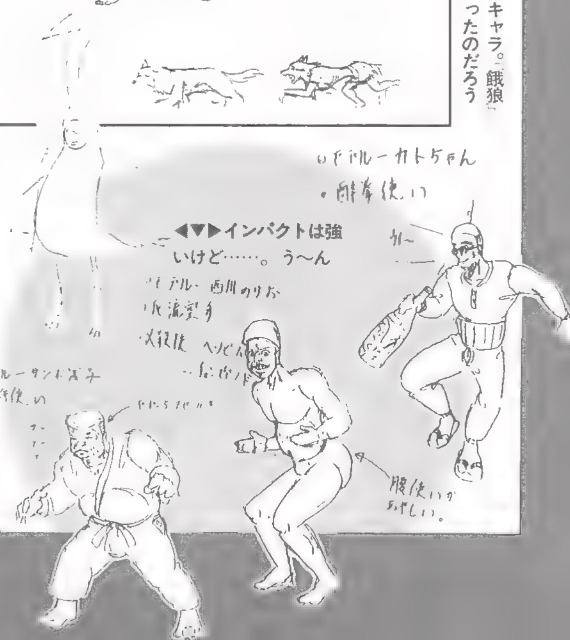
◀オオカミのような衣装をまとったキャラ。「餓狼」シリーズとは、イメージがあわなかったのだろう



◀▼バレエ男、セニョールという名のボツキャラ。なんでボツなのか、わかる気がする





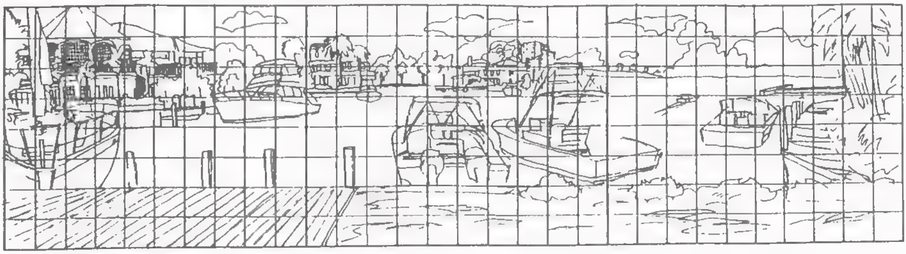


◀▼▶インパクトは強いけど……。う〜ん

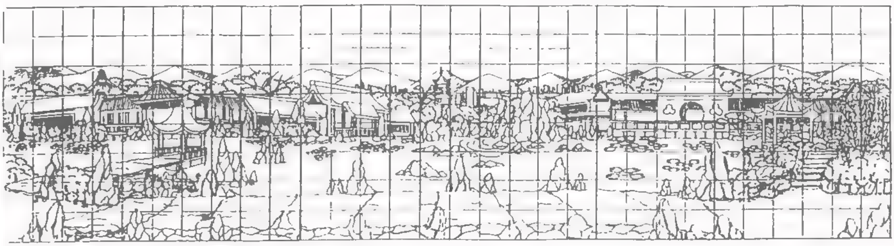
3RD STAGE ステージ背景原画

ゲーム中とは少しちがっている，背景の原画を5点紹介しよう。

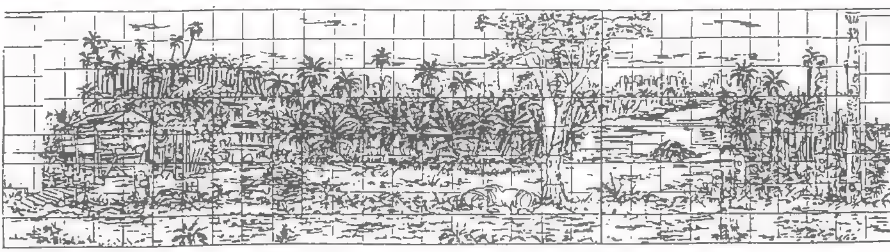
▶テリー・ステージ



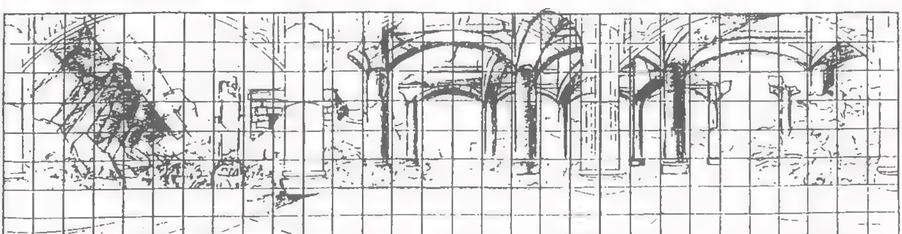
◀アンディ・ステージ



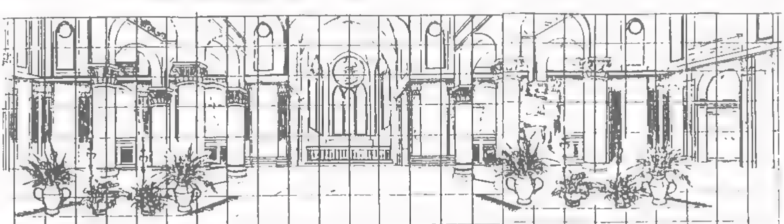
▶ジョー・ステージ



◀舞ステージ



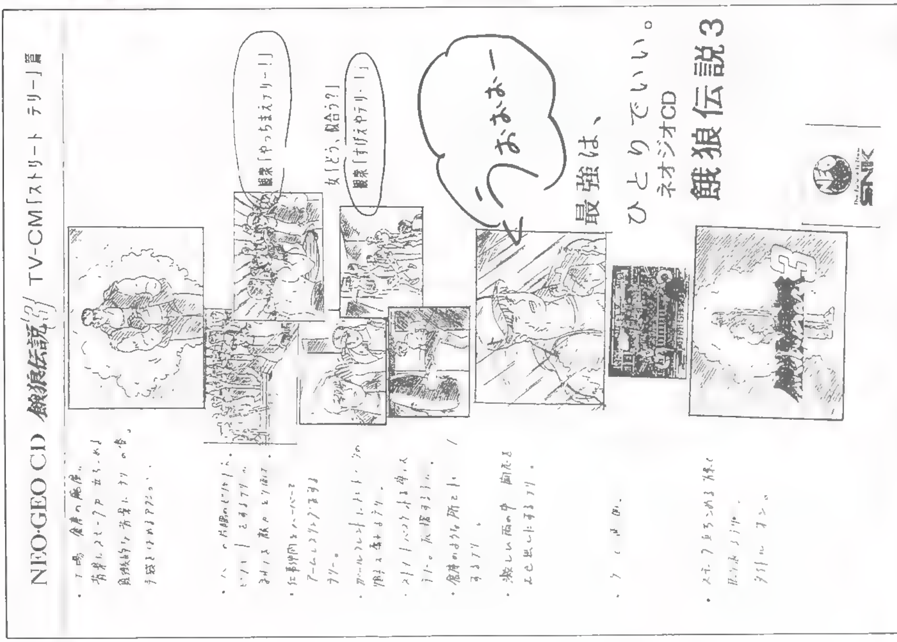
▶マリー・ステージ



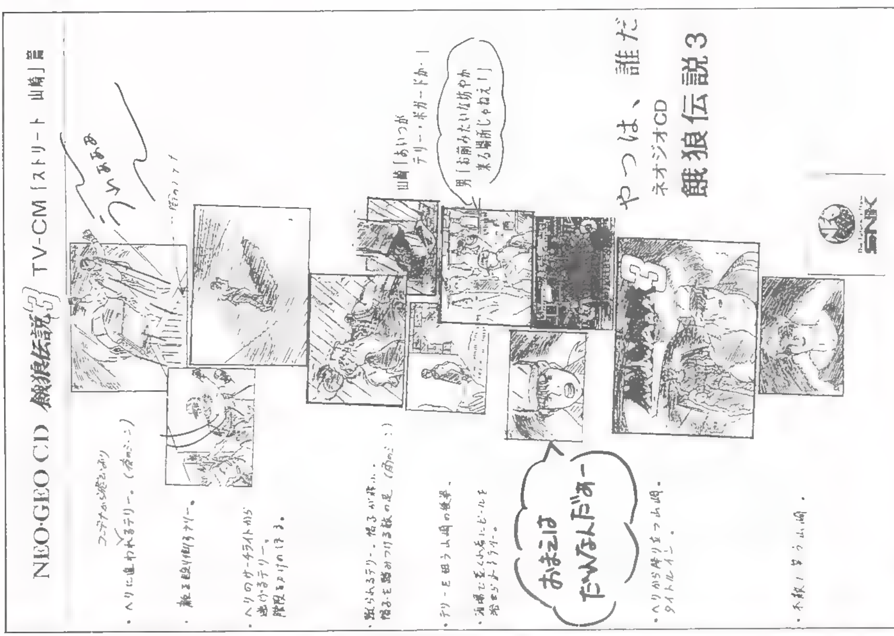
▲舞ステージは、もともとアリス用のステージとして作られていたが、舞が登場することになったため、そのまま流用されたのだ

4TH STAGE CM絵コンテ原案

最後は，テレビで流れたCMの制作時に作成されたコンテ（流れ）案だ。



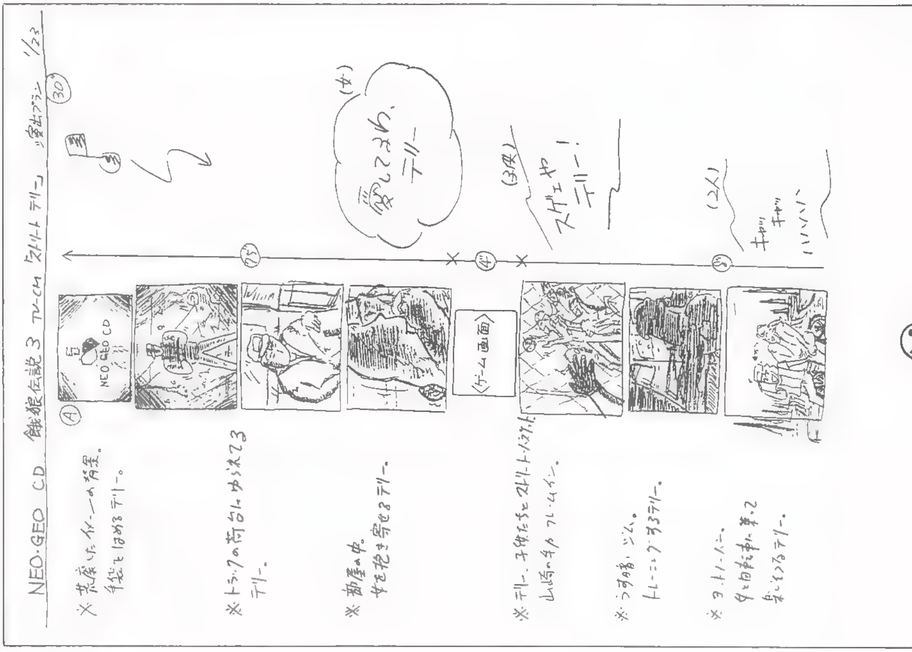
◀腕相撲をしたり、恋人がキャップを取るなど、完成版にはないカットがある

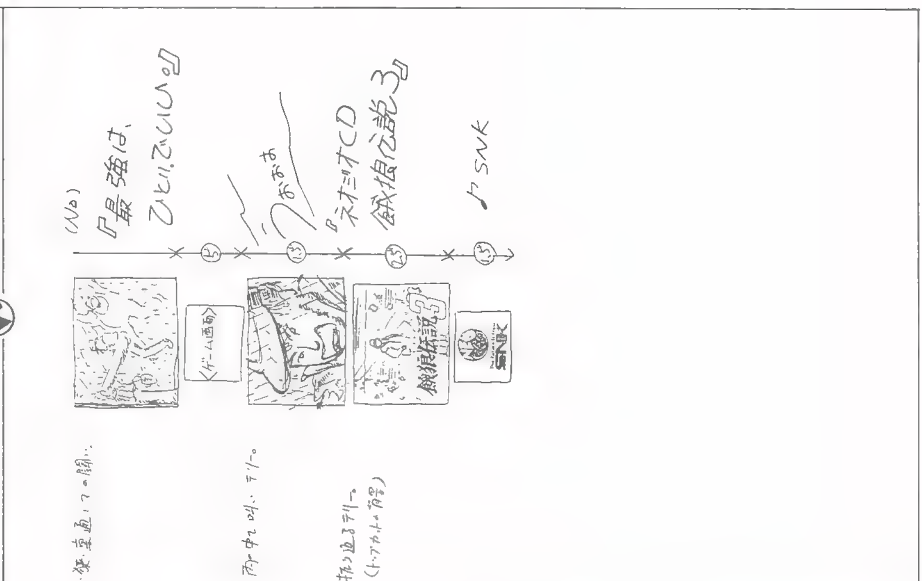


◀完成版にないセリフが。山崎の笑いは同じだ。ちなみにタイトル・ロゴもちがう

CMテリー編演出プラン

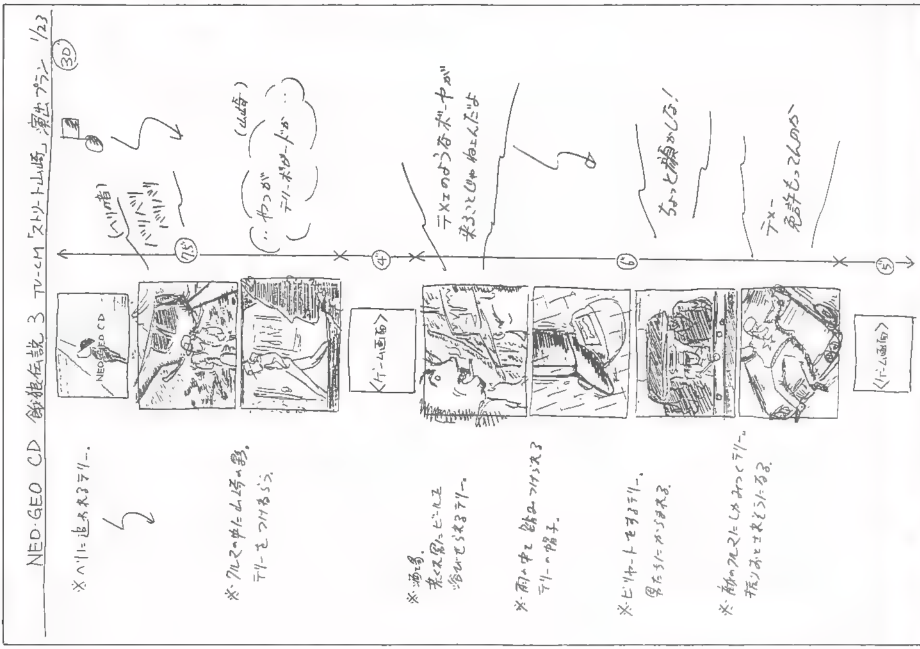
前ページの原案をもとに作られたのが，このコンテ。完成版とくらべると，微妙にちがっている部分もある。

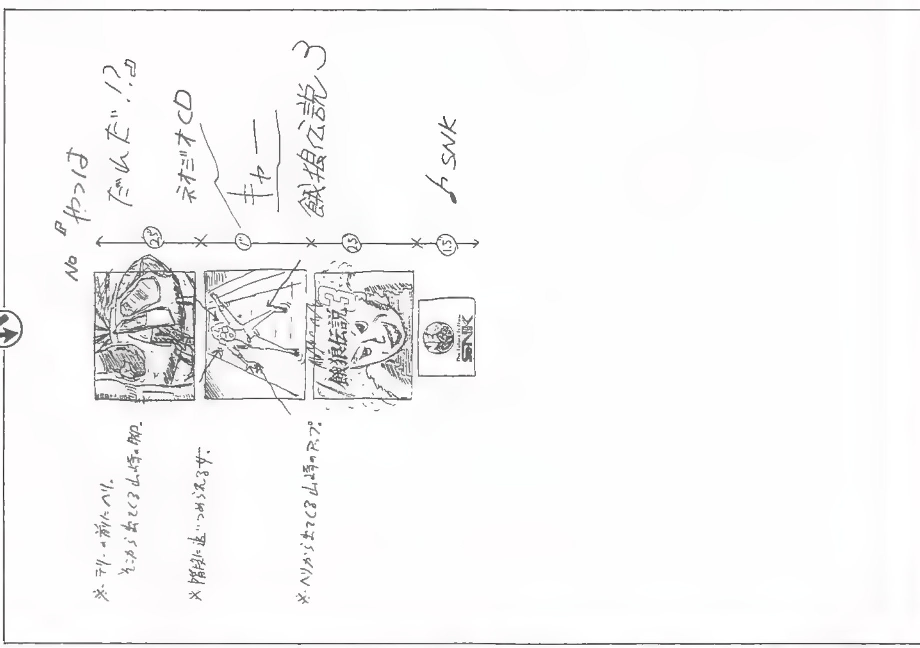




CM山崎編演出プラン

完成版にはない，キャップを踏みつけるシーンが入っている。なお，これらは30秒バージョンのもの。





VOICE COLLECTION

ゲーム中の音声データを3ページに圧縮してお届けしよう。声優用の台本としても使われたものなので，「※危ない笑い」といった注釈もところどころについているぞ。

オープニング・国内バージョン（声優：檜山修之）

数奇な宿命に導かれ，狼は再びこの街へ……伝説は終わらない……
餓狼伝説3，遙かなる闘い

オープニング・海外バージョン（声優：B.J.LOVE）

Dark destiny once again outstretches its icy grip····The lone wolves are back／ Road to the final victory.

テリー・ボガード（声優：橋本さとし）

ハッ／	弱攻撃
フン／	強攻撃
オリャッ／	バックスピンキック
ハッ／	投げ技
クッ／	防御1
チィッ／	防御2
フッ／	避け動作
グッ／	弱ダメージ
オァ／	強ダメージ
オァ～／	ジャンプ・ダメージ
オァ～ッ／	フィニッシュ・ダメージ
バーンナックル／	バーンナックル
パワーダンク／	パワーダンク
クラックシュート／	クラックシュート
パワーウェイブ／	パワーウェイブ
パワーゲイザー／	超必殺技・パワーゲイザー
パワーッゲイザーッ//	潜在能力・パワーゲイザー
ギィースゥー／	対ギース用試合前演出
OK／	2本目勝利
(口笛)	挑発
(ため息)	引き分け
お前も俺と同じ身の上か……。ヨシッ／ 今日から俺が，面倒みてやるぜ／	エンディング
OK／ 楽勝／	勝ちぜリフ1
パワーゲイザーを使うまでもねぇようだな。	勝ちぜリフ2
さすがパワーゲイザー／ また決めちまったぜ／	勝ちぜリフ3
フゥーッ／ 何だぁ？ 今の技は……？	勝ちぜリフ4

アンディ・ボガード（声優：難波圭一）

ハッ／	弱パンチ
トァ／	弱キック
ハァー／	強パンチ
トァー／	強キック
フンッ／フンッ／……トァー／	ラッシュ攻撃
オーリャー／	投げ技
オーリャー／	コマンド技
クッ／	防御1
ムンッ／	防御2
フッ／	避け動作
グッ／	弱ダメージ
ブハッ／	強ダメージ
ハア～ッ	ジャンプ・ダメージ
ハアァ～ッ	フィニッシュ・ダメージ
斬影拳／	斬影拳
昇龍弾／	昇龍弾
フン，フン……トァー／	不知火蜘蛛絡み
シッ／ トァー／	幻影不知火
飛翔拳／	飛翔拳
超裂破弾／	超必殺技・超裂破弾
爆，裂／（ばくっ，れつっ／）	潜在能力・超裂破弾
オリャーッ／	対ギース用試合前演出
シュッ，シュッ／	1本目勝利
ハアァーッ//	2本目勝利
ハァーッ／	挑発
グッ・グハッ……や・やはりギースとの闘いで……無理しちまったかな…。	エンディング
う～ん。何だか物足りないなぁ。	勝ちぜリフ1
う～ん。何かまだ熱い物が足りないよな。	勝ちぜリフ2
ヨシッ／ これこれ。この感じだ。	勝ちぜリフ3
こ・これが本当の僕の力なのか？	勝ちぜリフ4

ジョー・ヒガシ（声優：檜山修之）

シュッ／	強パンチ
ハッ／	強キック
フッ／ テイッ//	投げ技
フッ／フッ／フッ／フッ／	接触技
オッシャ／	防御1
まだまだっ／	防御2
シッ／	コマンド技
イッ／	弱ダメージ
イテッ／	強ダメージ
グワ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
グワァ～ッ／	フィニッシュ・ダメージ
スラッシュ，キィーック／	スラッシュキック
タイガー，キィーック／	タイガーキック
おらおらぁ～っ／	黄金のカカト
ハリケーンッ，アッパーッ／	ハリケーンアッパー
スクリューッ，アッパーッ／	超必殺技・スクリューアッパー
これでも，くらえーっ／	潜在能力・スクリューアッパー
サクサクいくぜーっ／	試合前演出
ガッハッハッ……／	1本目勝利
うぉっしゃ～／	2本目勝利
なぁ～んちゃって／	挑発
ギースの野郎は，この俺様がきっちりと退治してやったから，あのバカ兄貴も，目がさめるだろうぜ。	エンディング
もう終わりかよ？ 立てよッ／ 立てッ／ 立つんだ～ッ／	勝ちぜリフ1
我ながらホレボレするなぁ／ やっぱ俺は天才だわッ／	勝ちぜリフ2
どうだスクリューアッパーの味は？ うめえだろ。	勝ちぜリフ3
な・何だ，何だ，何なんだ，今のスクリューは？ ハハッハッ……やっぱ俺は天才の天才だわ。	勝ちぜリフ4

フランコ・バッシュ（声優：B.J.LOVE）

シュッ／	弱パンチ
シッ／	弱キック
フンーッ／	強キック
フンガッ／	投げ技
クッ／	防御1
フッ／	防御2
フッ／	避け動作
グッ／	弱ダメージ
グハッ／	強ダメージ
ヌォ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
ヌオォ～ッ／	フィニッシュ・ダメージ
ONE TWO／	弱ダブルコング
DOUBLE KONG／	強ダブルコング
WAVING BLOW／	ウェービングブロー
POWER BICYCLE／	パワーバイシクル
HARMAGEDON BUSTER／	超必殺技・ハルマゲドンバスター
MARVELOUS／	潜在能力（編集部調べ）
Come on／	試合前演出
Yeah／	1本目勝利
Junior／	2本目勝利
Blah／	挑発
No／	引き分け
Junior／ You're alive. Thank the heavens／ Now I can plan my comeback.	エンディング
Just lie down and sleep. You've had a rough day.	勝ちぜリフ1
Now I'm cooking／ Once I get going, I am just a dynamo／	勝ちぜリフ2
Not many people can take a blow like that／ You're quite a fighter, slick／	勝ちぜリフ3
Holy Christmas!! Don't know my own strength. Are you okay...Yew hooo／ Uh, oh...	勝ちぜリフ4

ボブ・ウィルソン(声優：森川智之)

テイッ／	強パンチ
タッ／	強キック
テイッ／トァー／	投げ技
チッ／	防御1
クッ／	防御2
トゥ／	避け動作
ツッ／	弱ダメージ
テーツ／	強ダメージ
ダァーッ／	ジャンプ・ダメージ
ダァ——ッ／	フィニッシュ・ダメージ
イャーホーッ／	バイソンホーン
トオゥールァ／	ローリングタートル
ヘイィャッ／	ワイルドウルフ
ハァッ／	リンクスファング
オウラァッ／	ホーネットアタック
セイッ，セイッ，イャーハーッ／	超必殺技・デンジャラスウルフ
ステップ，ワン，ツー，チェストーッ／	潜在能力・デンジャラスウルフ
HA／	試合前演出1
OK／	試合前演出2
いただきっ／	1本目勝利
イェーイ／	2本目勝利
チッチッ，どこみてんだよ／	挑発
パオパオカフェ2号店で，御来店をお待ちしております。	エンディング
あなた，出直して下さい。	勝ちゼリフ1
あなた，カポエラのリズムが解っていません。	勝ちゼリフ2
狙い通りです。まんまとはまりましたね。	勝ちゼリフ3
OH／　私の力，底無しね。	勝ちゼリフ4

望月双角(声優：石井康嗣)

フンッ／	弱キック
ハッ／	強パンチ
ヌンッ／	強キック
ウオリャーッ／	投げ技
カッ／	防御1
ムッ／	防御2
ウッ／	弱ダメージ
ウヌーッ／	強ダメージ
ヌワァ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
見事じゃ～／	フィニッシュ・ダメージ
まきびしっ／	まきびし
ゆけ～っ／	邪神棍
うりゃっ／	破滅の炎
どうじゃ～／	野猿狩り
鬼門陣／(きもんじんっ／)	鬼門陣
憑依弾／(ひょういだんっ／)	憑依弾
むぅ～っ／	邪棍舞
どうじゃ～／	秘技雷落とし
電撃山／(でんげきざんっ／)	超必殺技・いかづち
雷神の理力／(らいじんのりりょく／)	潜在能力・いかづち
お手合わせ願うっ／	試合前演出
これにて失礼／	2本目勝利
コラッ／　真面目にやらぬかっ／	挑発
完全体か……2200年も眠っておるから，そのような夢をみるのじゃ。	エンディング
まだまだ腕を磨くが良い。	勝ちゼリフ1
我が暗黒の理力に勝る者は，おらぬわ。	勝ちゼリフ2
いかづちの邪神は，貴様のような修羅が大好物でな……。	勝ちゼリフ3
我が拳も遂に完成されたわ。	勝ちゼリフ4

ブルー・マリー(声優：生駒治美)

シュッ／	弱パンチ
ヒュッ／	弱キック
ヒュー／	強パンチ
ヤァー／	強キック
イェ，イェ……ヒュー／	ラッシュ攻撃
イェー／	投げ技1
ハッ／	投げ技2
キャッ／	弱ダメージ
アンッ／	強ダメージ
ア～ン／	ジャンプ・ダメージ
アァ～ン／	フィニッシュ・ダメージ
グッドゥグッドゥ……オー／	連携技1
ギブ?ギブ?……フィニッシュ／	連携技2
ヒュー／	コマンド技
アッ／	防御1
ウンッ／	防御2
アオッ／	避け動作
キャーチッ／	M.スパイダー
ワァ～オ／	M.スナッチャー
ローリング／	M.クラブクラッチ
タッチ　ミー／	スピンフォール
キャッホ～／	超必殺技・M.タイフーン
エキサイティング／　イェ～／	潜在能力・M.タイフーン
アントーン／	試合前演出
ヘ～イ／	挑発
ウッ，フッ～ン／	1本目勝利
バキュ～ン／　フー	2本目勝利
ア～ン／	引き分け
何で，秦兄弟のことを黙ってたのよ?　もうあなたの仕事はコリゴリよっ／	エンディング
あなたが相手じゃ，ウォームアップにもならないわ。	勝ちゼリフ1
コマンドサンボの本当の恐さをもっと勉強しなくちゃ，命がいくつあっても，足りないわよ。	勝ちゼリフ2
私が，Sクラスのエージェントだということが，解っていただけたかしら?	勝ちゼリフ3
こんなにパワーアップしてるなんて，自分でも解らなかったわ	勝ちゼリフ4

不知火　舞(声優：曽木亜古弥)

トゥ／	弱攻撃
ハイッ／	強攻撃
ハッ，トゥ／	投げ技1
クッ／	防御1
ハッ／	防御2
ハッ／	避け動作
キャッ／	弱ダメージ
エホッ／	強ダメーシ
キャ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
イヤァ～ッ／	フィニッシュ・ダメージ
花蝶扇／(かちょうせんっ／)	花蝶扇
龍炎舞／(りゅうえんぶっ／)	龍炎舞
陽炎の舞い／(かげろうのまいっ／)	陽炎の舞
タァーッ／	必殺忍蜂
トォーッ／	ムササビの舞
トォ～ッ／	超必殺技・超必殺忍蜂
不知火　究極奥義／	潜在能力・超必殺忍蜂
いくわよっ／	試合前演出
ヨッ／　日本一っ／	1本目勝利
フゥーッ／　汗かいちゃった。	2本目勝利
ほらほらっ／　どうしたの／	挑発
サァッ／　早く日本に帰りましょう。もう，一人で勝手にきちゃだめよ／　返事は?　アンディ／	エンディング
まだ　本気だしてないわよ。	勝ちゼリフ1
私に勝とうなんて，10年早いわ。	勝ちゼリフ2
飛んで火に入る何とやらね。	勝ちゼリフ3
フゥ～ッ／　危なかった。	勝ちゼリフ4

ギース・ハワード(声優：コング桑田)

フッ／	弱パンチ
タッ／	弱キック
ハッ／	強パンチ
トァーッ／	強キック
ハッ，トリャーッ／	投げ技
ハッ，ハッ，ハッ，ハッ……ハァーッ／	連携技
トオァー／	コマンド技
グッ／	防御1
ヌンッ／	防御2
ハッ／	弱ダメージ
グァーッ／	強ダメージ
ノーッ／	ジャンプ・ダメージ
ヌオァーッ／	フィニッシュ・ダメージ
トアッ／	避け動作
烈風拳／(れっぷうけんっ／)	烈風拳・弱
ダブル烈風拳／	烈風拳・強
邪影拳／(じゃえいけんっ／)	邪影拳
ハッ，トリャーッ／	当て身投げ

レイジングストーム／	超必殺技・レイジングストーム
レイジングストーム／　※より強力に	潜在能力・レイジングストーム
疾風拳／（しっぷうけんっ／）	疾風拳
フンッ／	試合前演出
カモーン	1本目勝利
ハハハハッ	2本目勝利
YOU／　フフン／	挑発
クックックッ……，ガハハハ……	CPU戦&vsテリー，アンディ，ジョー戦
不死身の完全体など，この世に存在せぬか……。ビリーよ，奴はどうしているんだ？	エンディング
フンッ／　ザコは，おとなしくしていろ／	勝ちゼリフ1
ちょっとは，やるようだが，私の敵ではないな。	勝ちゼリフ2
フッフ……これが完全復活の証だ。	勝ちゼリフ3
私の力をここまで引き出すとは，たいした奴だ。	勝ちゼリフ4

ホンフゥ（声優：森川智之）

ハッ／	弱パンチ
アタッ／	弱キック
ハイッ／	強パンチ
アチャー／	強キック
アイヤーッ／	投げ技
ヨッ，ホイッ／　※相手の体に飛び乗るかけ声	接触技
ホッ／	防御1
ハッ／	防御2
トッ／	防御3
グッ／	弱ダメージ
ゲフッ／	強ダメージ
アツツッ／	中段，奥ダメージ
ヒィ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
つ・強か～っ／	フィニッシュ・ダメージ
ホレッ／	避け動作
ホッ／	九龍の読み・弱
のぼすんなぁっ／	九龍の読み・強
制空烈火棍／（せいくうれっかこん／）	制空烈火棍
セイヤーッ／	電光石火の天
ハイーッ／	電光石火の地
ホァーッ／	超必殺技・カデンツァの嵐（ダッシュ時）
ジ・エンドっちゃ～／	超必殺技・カデンツァの嵐（フィニッシュ時）
アチョ～ッ／	潜在能力・カデンツァの嵐（フィニッシュ時）
覚悟はよかね？	試合前演出
き・決まったぁ～／	2本目勝利
どぎゃんしたろかねぇ。	挑発
フゥ～ッ／　遂に終わったやぁ。ばってん，なしてオイラは，こげに決まるとやろか？	エンディング
話にならんちゃ。	勝ちゼリフ1
オイラ相手にようやったほうたい。ホめちゃるよ。	勝ちゼリフ2
あんた，なかなかやったばい。	勝ちゼリフ3
ヒュ～ッ／　我ながら凄かぁっ／	勝ちゼリフ4

山崎竜二（声優：石井康嗣）

フッ／	弱パンチ
フンッ／	弱キック
ムンッ／	強攻撃
オウラッ／	投げ技
オラッ／オラッ／……オウラッ／	連携技
ギエヘ，ギエヘ……　※危ない笑い	接触技
オゥリャ／	コマンド技
クッ／	防御1
チッ／	防御2
こっちだぜ。	避け動作
ウッ／	弱ダメージ
グヘッ／	強ダメージ
グヘ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
クケェ～ッ／　※かん高く	フィニッシュ・ダメージ
かかってこいよ。	サドマゾ（挑発時）
いてぇだろうがよぉ／	サドマゾ（攻撃時）
行くぞぉ，行くぞぉ，行くぞぉ……	蛇使い（牽制時）
シャーッ／	蛇使い（攻撃時）
ホレッ／	倍返し（弾つかみ）
返すぜっ／	倍返し（投げ返し）

キェ～ッ／	超必殺技・ギロチン（跳び込み時）
ギェへへ～ッ　※危ない笑い	超必殺技・ギロチン（フィニッシュ時）
このアマチュアがぁ～っ／	潜在能力・ギロチン（フィニッシュ時）
かったるい野郎だぜ。	挑発
へへへ……ッ／　※不敵な笑い	1本目勝利
100年早いんだよ。	2本目勝利
チッ／　くだらねぇ。	勝ちゼリフ1
おいおいッ，もっと遊んでくれよぅ。	勝ちゼリフ2
もうちょっとだったのになぁ。クックッ……。	勝ちゼリフ3
ギェへへ……俺を本気にさせたテメェが悪いんだぜ。	勝ちゼリフ4

秦　崇秀（声優：山口勝平）

ハイッ／	強攻撃
グゥゥゥ～ッ／　ハァーッ／	投げ技
クッ／	弱ダメージ
グハッ	強ダメージ
ウワァ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
マ・マサカァ～ッ／	フィニッシュ・ダメージ
ふっ／	防御1
ふんっ／	防御2
あまいっ／	防御3
神足拳／（じんそくけんっ／）	帝王神足拳
天眼拳／（てんげんけんっ／）	帝王天眼拳
天耳拳／（てんにけんっ／）	帝王天耳拳
帝王漏尽拳／（ていおうろじんけんっ／）	超必殺技・帝王漏尽拳
さあ，楽しみましょう。	試合前演出
話しになりません。	1本目勝利
やはり，ここまでのようですね。	2本目勝利
ファ～ア／　※あくび	挑発
もう終わりですか？	勝ちゼリフ1
もう少し楽しませて下さいよ。	勝ちゼリフ2
楽しかったですよ。	勝ちゼリフ3
私の祖先の魂を呼び起こしてしまいましたね。	勝ちゼリフ4
山崎を倒したことは，誉めてあげましょう。しかし彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ会える日を楽しみにしていますよ……。	バッドエンディング演出

秦　崇雷（声優：山口勝平）

オウリャ／	強攻撃
グォォォ～ッ／　カァーッ／	投げ技
グッ／	弱ダメージ
グアッ／	強ダメージ
ウオワァ～ッ／	ジャンプ・ダメージ
ナ・ナンダト～ッ／	フィニッシュ・ダメージ
ふんっ／	防御1
遅いっ／	防御2
グズめっ／	防御3
神足拳／（じんそくけんっ／）	帝王神足拳
天眼拳／（てんげんけんっ／）	帝王天眼拳
天耳拳／（てんにけんっ／）	帝王天耳拳
漏尽拳／（ろじんけんっ／）	帝王漏尽拳
他心拳／（たしんけんっ／）	帝王他心拳
帝王宿命拳／（ていおうしゅくみょうけんっ／）	超必殺技&潜在能力・帝王宿命拳
殺してやる～ッ／	試合前演出
まだ終わりじゃないぞ。	1本目勝利
ぐぉぉぉ～お，死ねーッ／	2本目勝利
来いよ／	挑発
つまらない……。	勝ちゼリフ1
何故　お前は弱いのだ……。	勝ちゼリフ2
楽しかったぞ。	勝ちゼリフ3
お前　俺を本気にさせた。もう一回やらないか。	勝ちゼリフ4
お…おとうと……よ・よくも私の可愛い弟を～……。絶対に許さんぞ。生きて，ここから出れると思うなよ……。	試合前デモ

ビリー・カーン（声優：難波圭一）

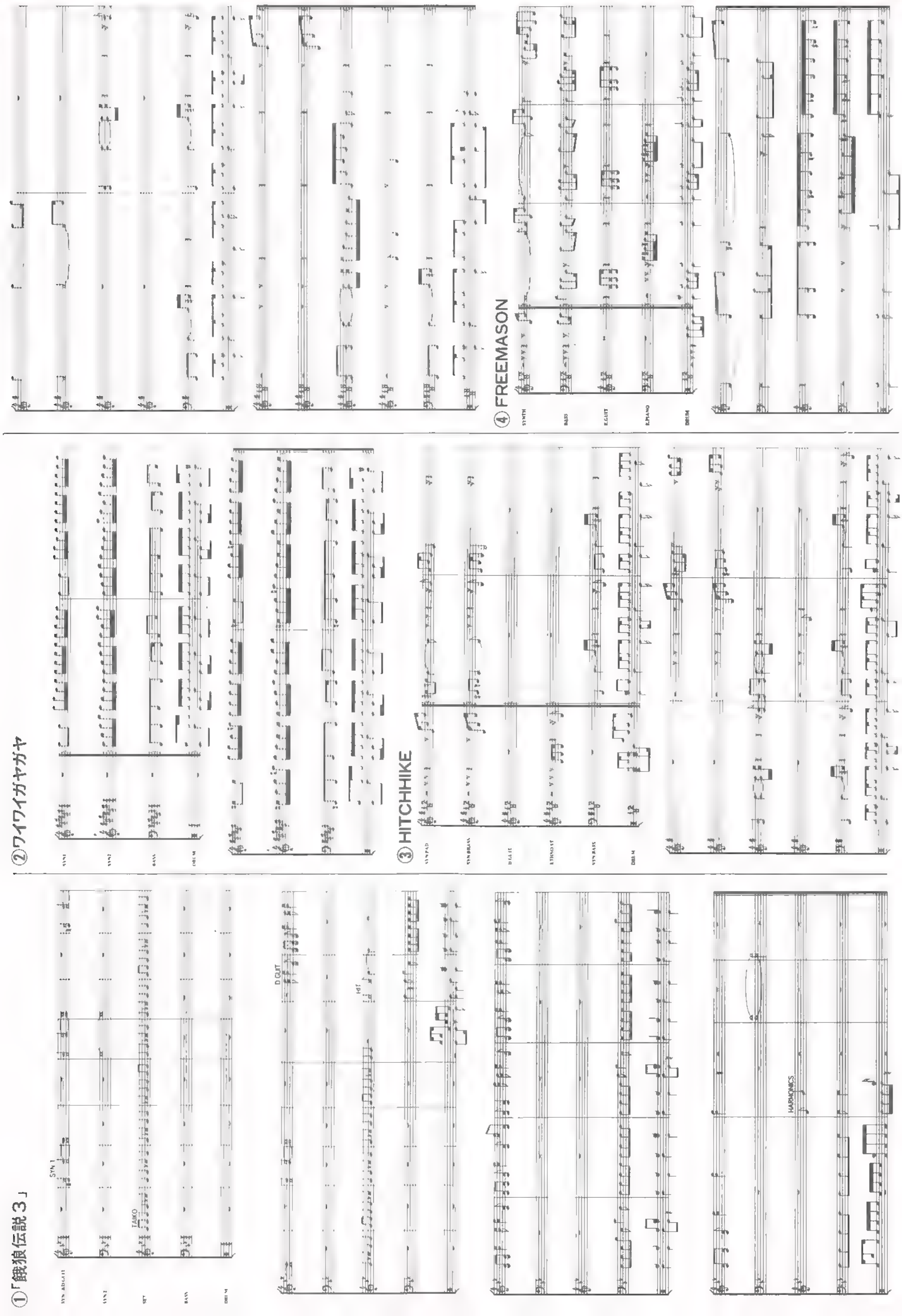
I'M GONNA BUST YOU SO BAD.	（ギース試合前演出）

リチャード・マイヤ（声優：コング桑田）

LET'S GO BOBY／	（ボブ試合前演出）

餓狼伝説3全曲楽譜集

※ここに掲載した楽譜は，本書スタッフが採譜したもので，実際の曲データとは微妙に異なる場合があります。



⑤いい旅チャレンジ10万里



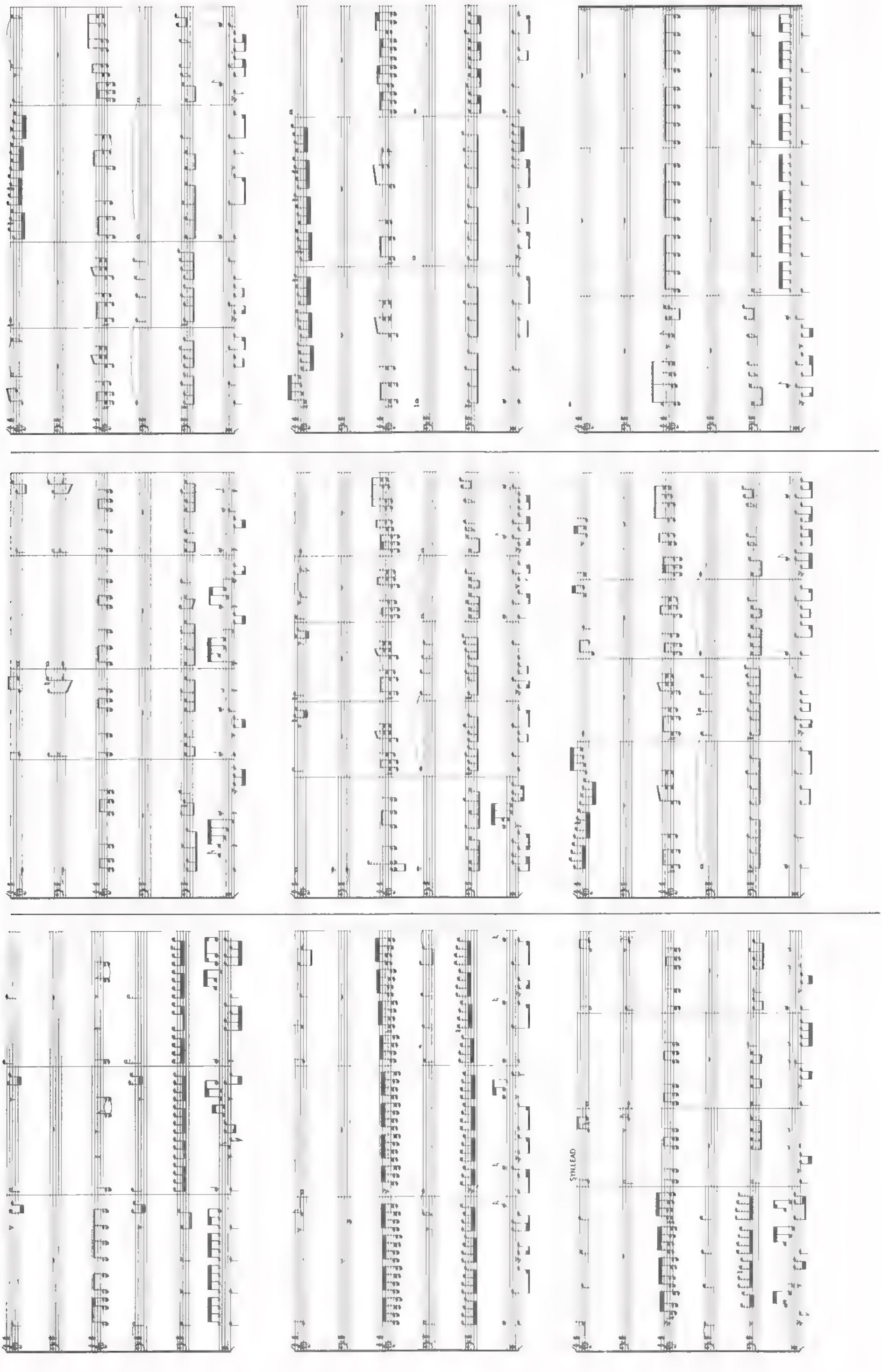
⑥ENGAGE 2



⑦白いフランコ

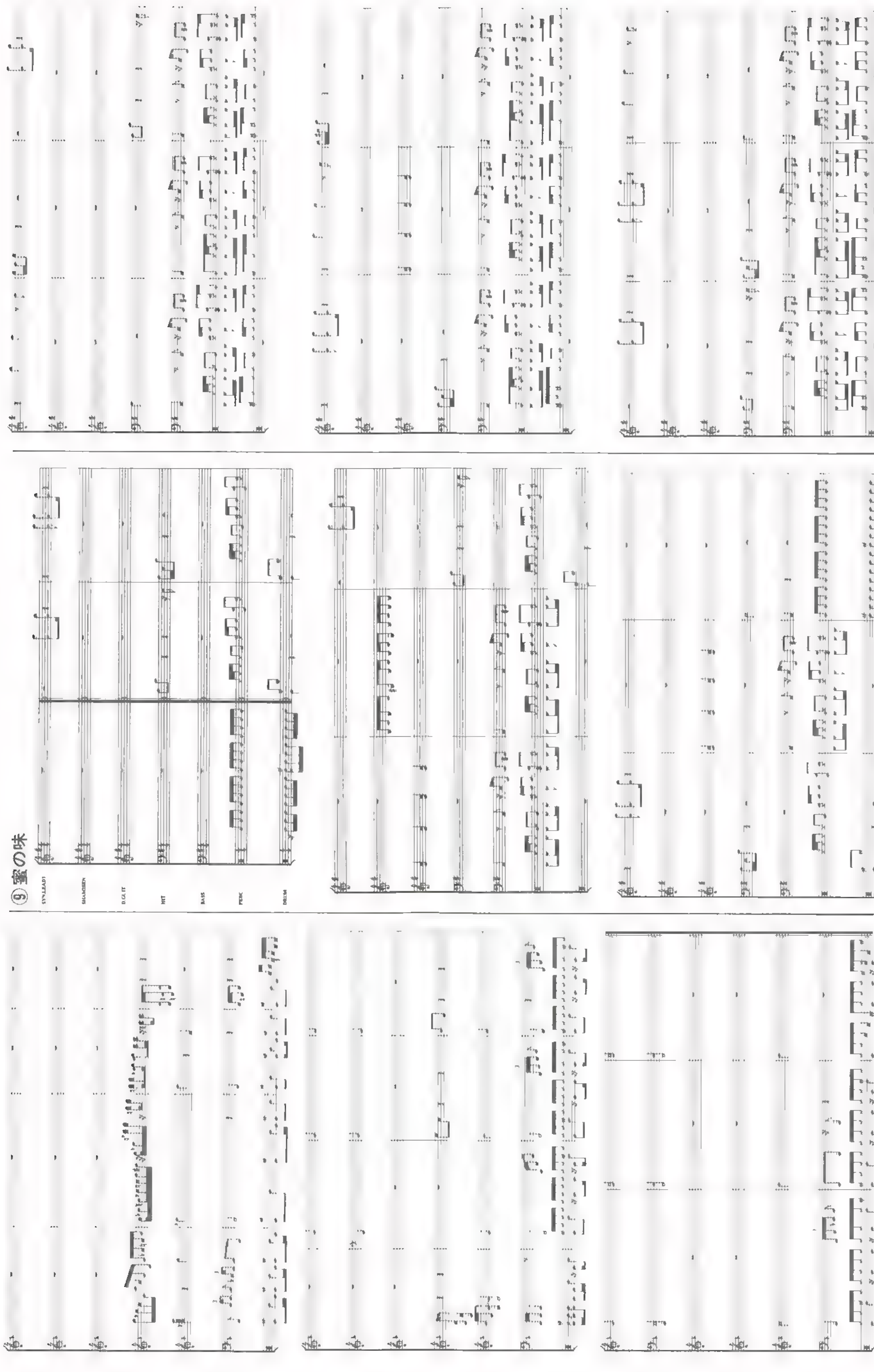





SYNLEAD

⑧ KISS ME♥




⑨ 蜜の味
SYN.LEAD1
SHAMISEN
D.GUIT
HIT
BASS
PERC
DRUMS

⑩ワニの味

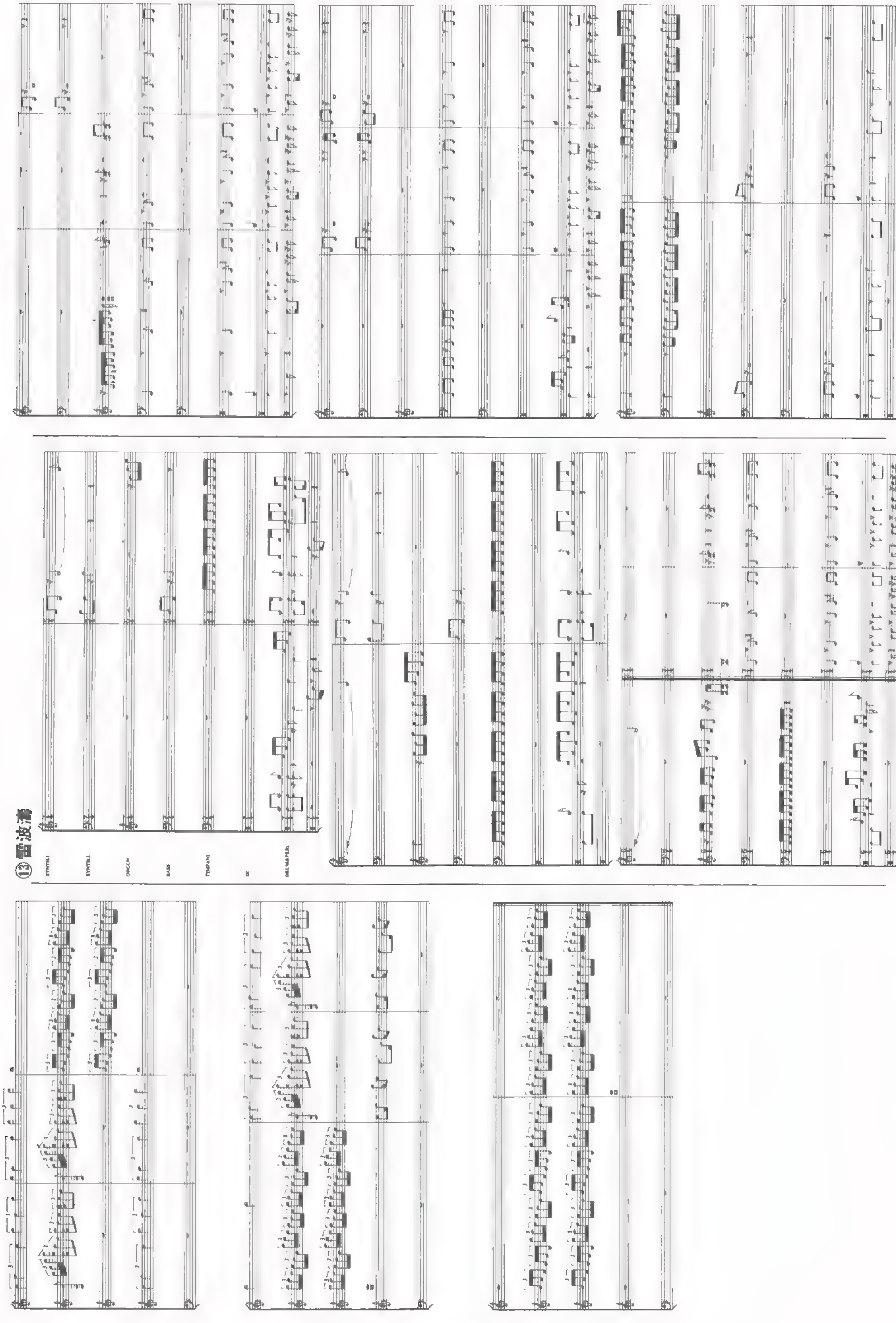




⑪ ENGAGE 3




⑫イヴォンヌ・ルロールへの幻想より〜ピアノとハープによる浮遊
PIANO 1
PIANO 2
HARP
STRINGS
PIZZ

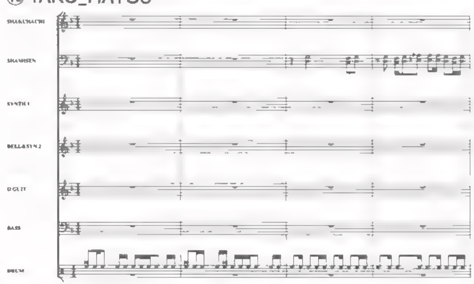

⑬ 雷波濤
SYNTH.1
SYNTH.2
ORGAN
BASS
TIMPANI

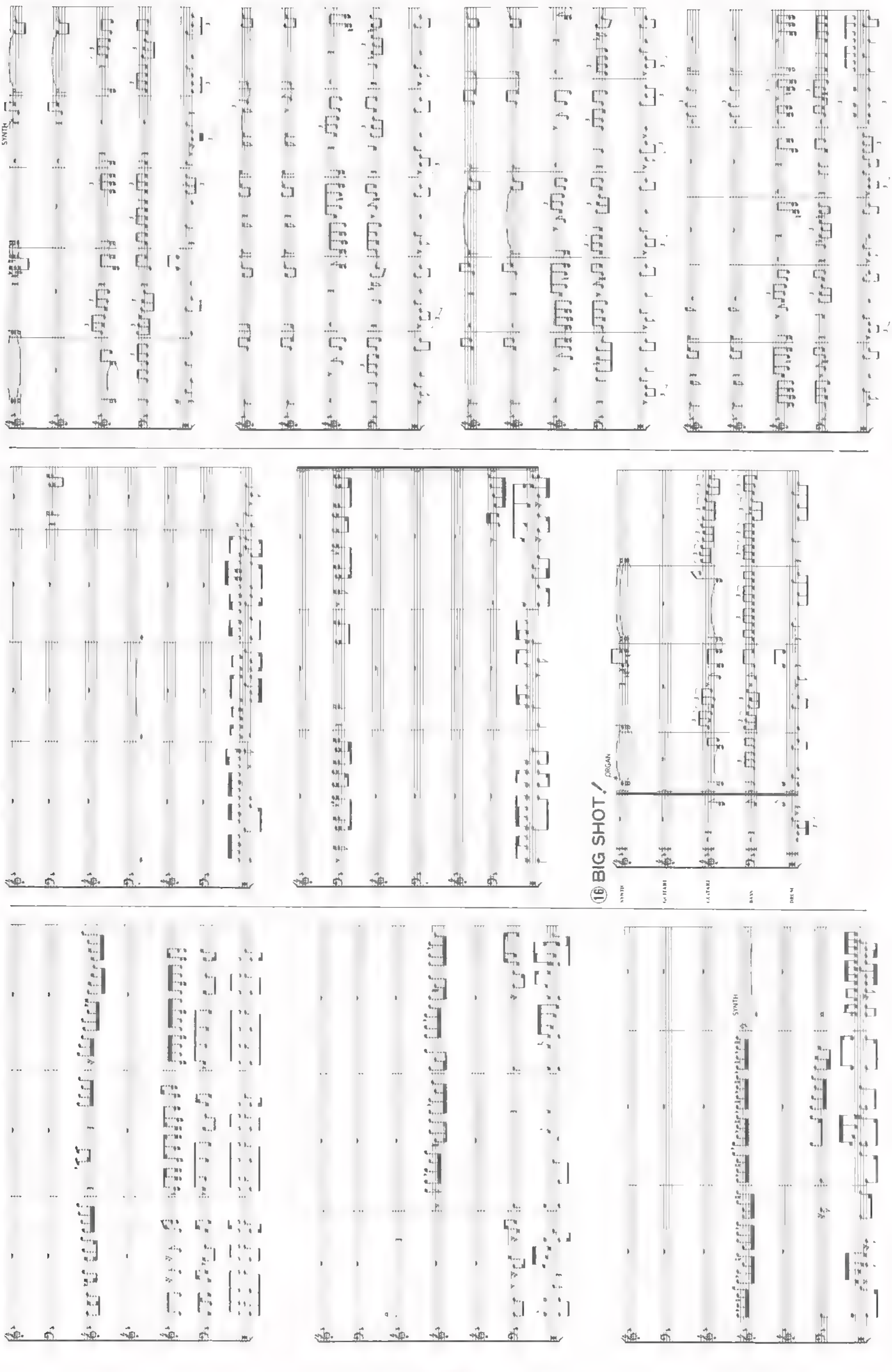

⑭ チ!!チ!!チ!!チ!!
SYNTH
KALIMBA
GUIT
BASS
DRUM



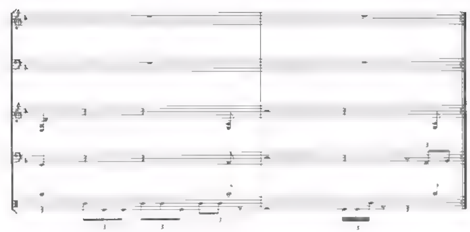


⑮ TAKU_HATSU




SYNTH
⑯ BIG SHOT
ORGAN
SYNTH





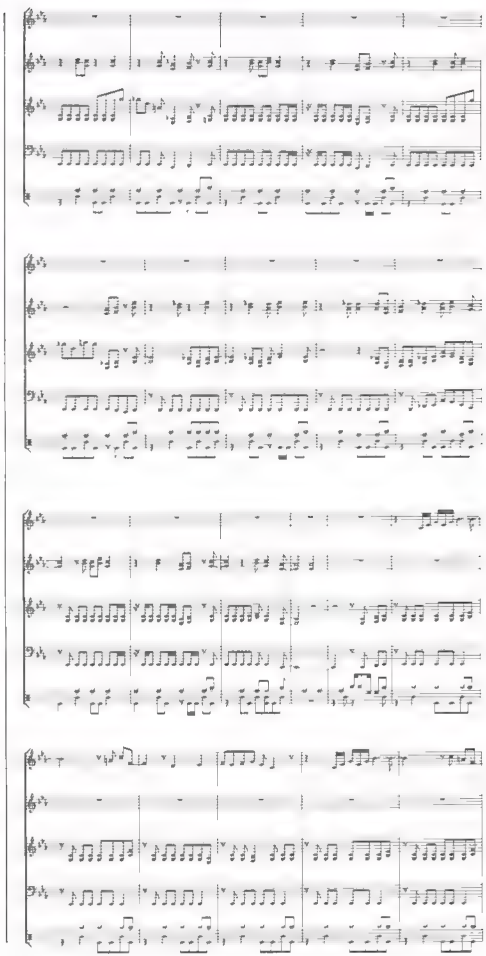
⑰あらいぐまギース





⑱ギースじゃ!!イ









⑲ギースにちゅうして







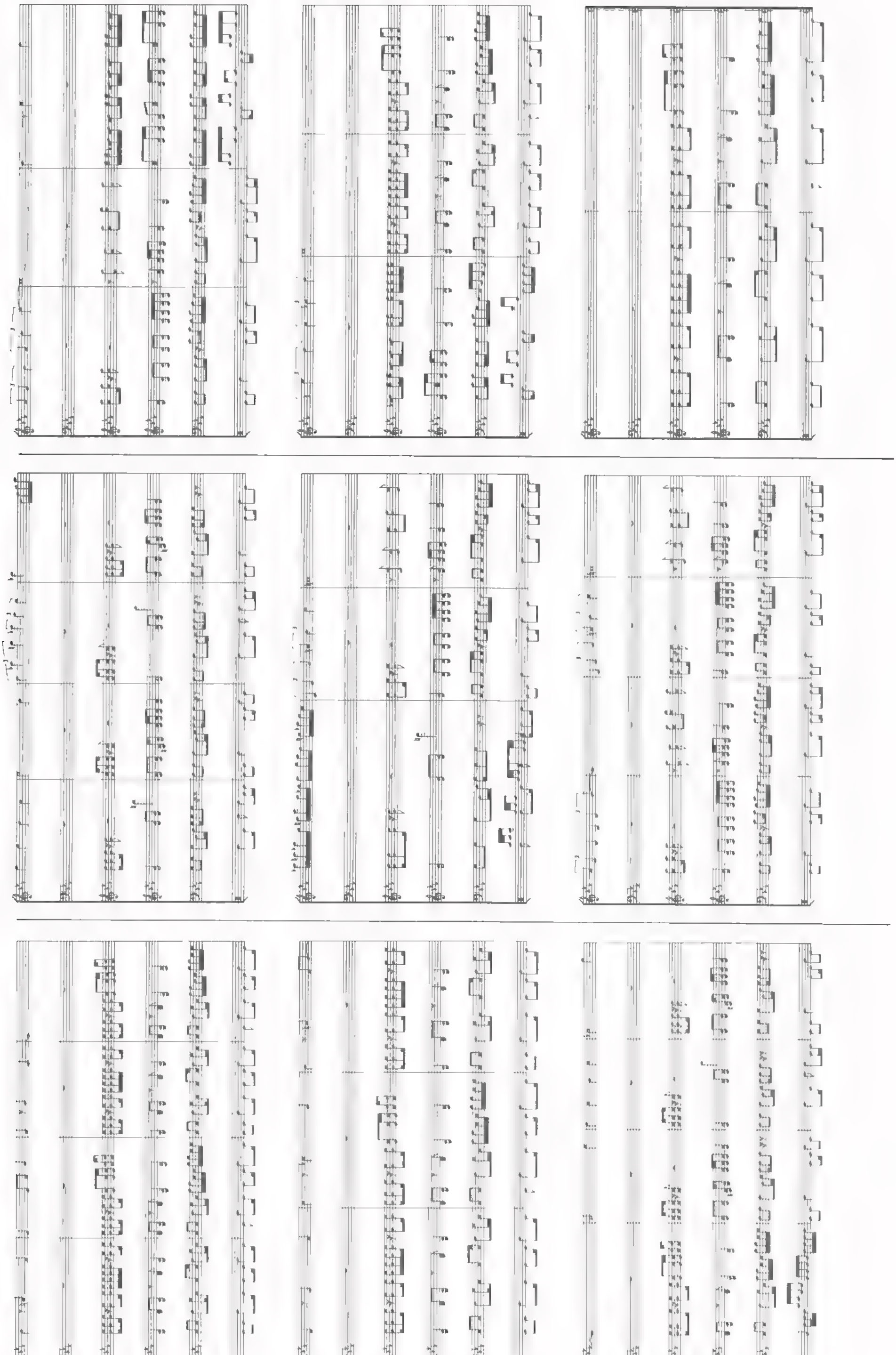












⑳ 露命

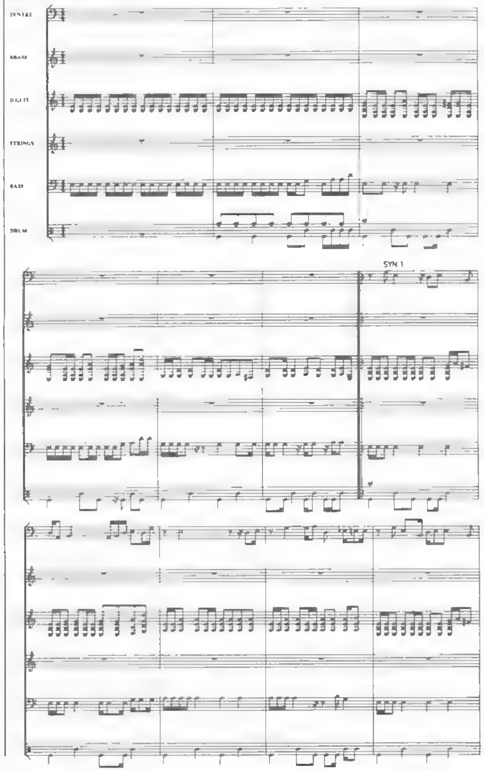


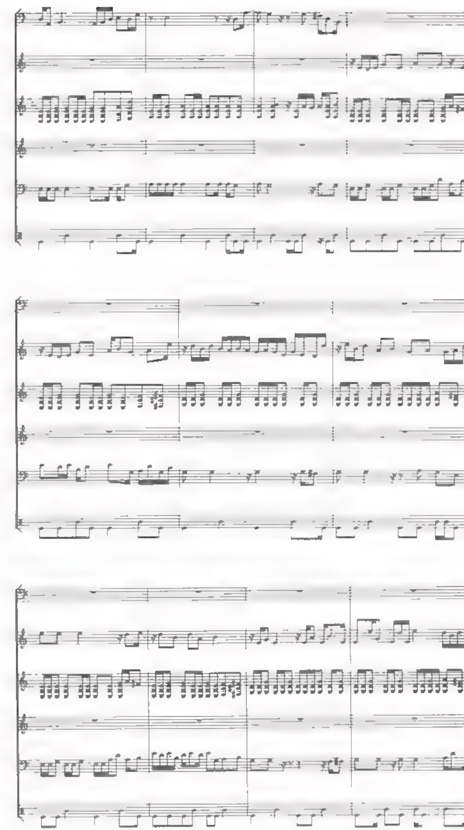
㉑ でたな！

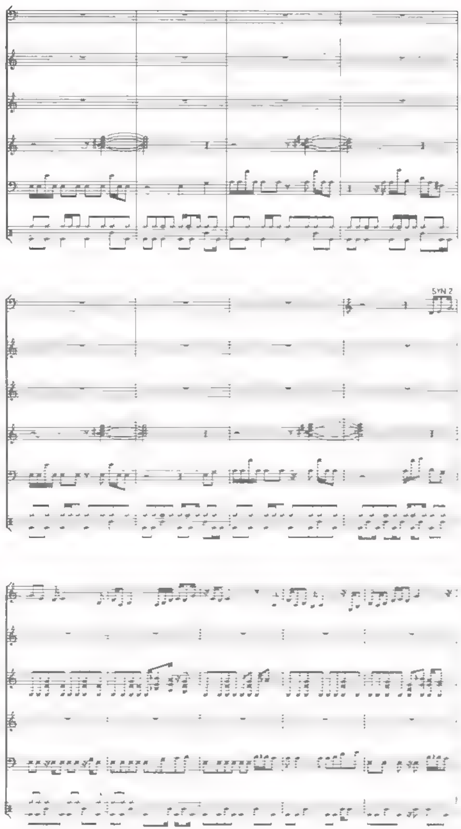


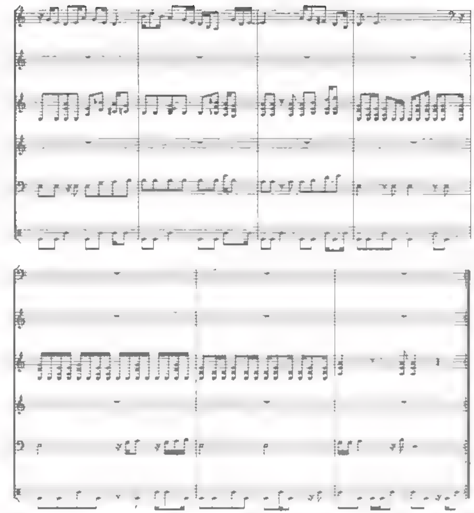


㉒ C62-シロクニー

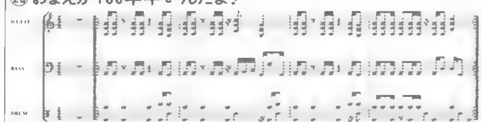




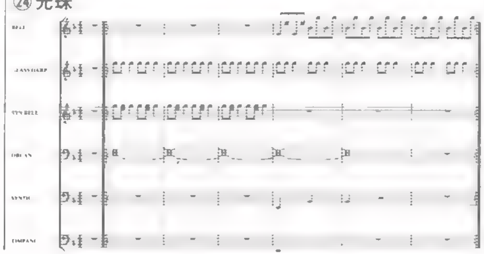




㉓おまえが100年早いんだよ！

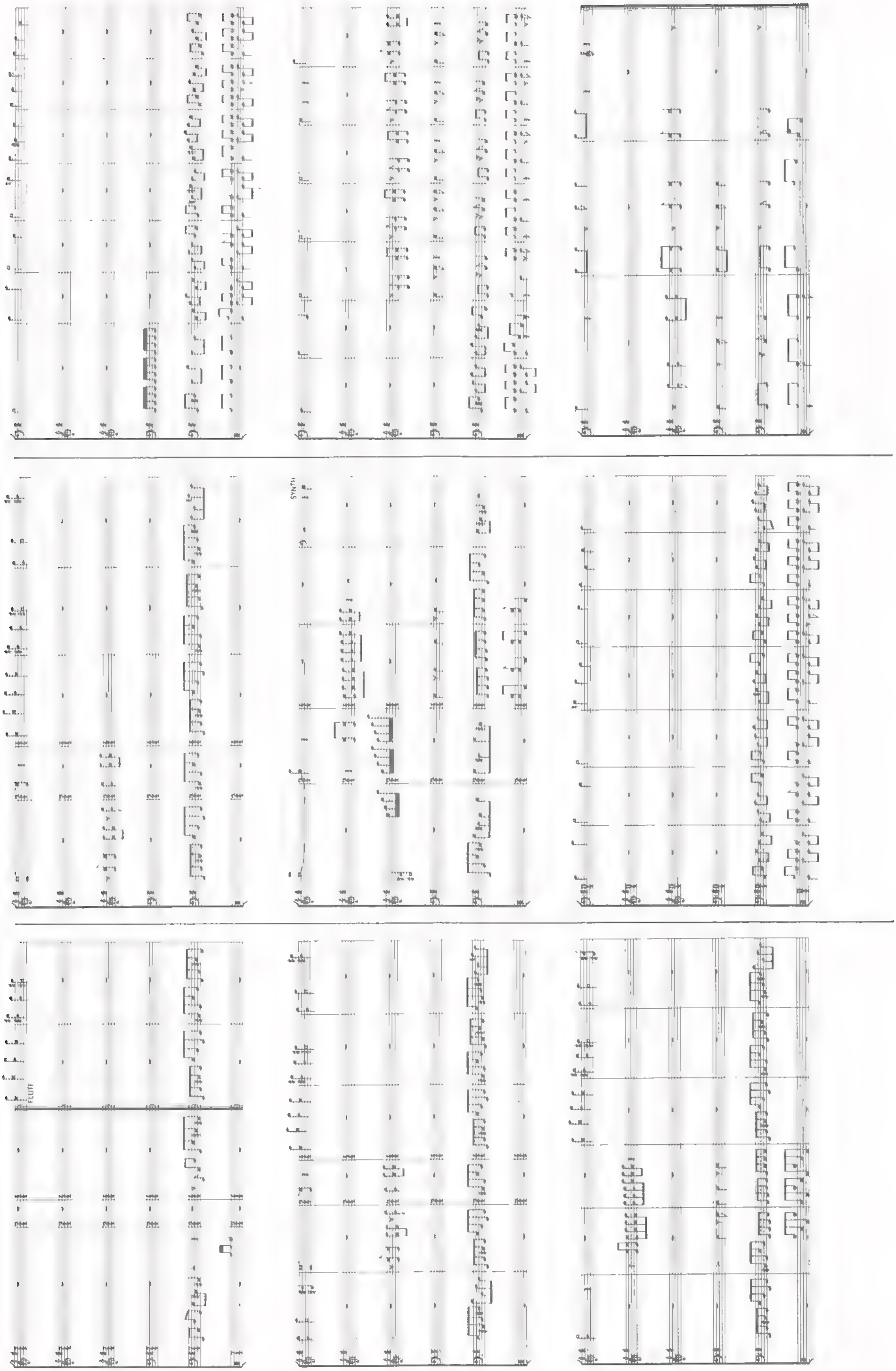


㉔光珠



㉕パンドラの箱より 第1番「遭遇」




SYNTH
FLUTE

㉖パンドラの箱より 第2番「迷霧」





㉗ THE SUNSET SKY Part V









㉘ GAME OVER 2



㉙ SPLASH



㉚ ENGAGE 1





読者プレゼント

お待ちかね，読者プレゼントのコーナーだ。今回もまた，SNKとポニーキャニオン，そして生駒治美さんのご好意により，ALL ABOUTシリーズならではの『餓狼3』スペシャル・アイテムをプレゼントするぞ。

プレゼント希望者は，本書付属のアンケートはがき(切手不要)に，この本の名称(ALL ABOUT 餓狼伝説3)と，自分の住所，氏名，アンケートの回答，ほしいプレゼントの番号をひとつだけ明記して，ポストに投函しよう(このはがき以外での応募は無効)。

応募の〆切は，95年9月15日消印有効(アンケートは随時募集)。当選者の発表は，賞品の発送をもって換えさせていただく。

1 餓狼伝説3Tシャツ&ビニールバッグ

(提供：SNK)



5名

◀背中におなじみのイラストが入ったTシャツと、巾着タイプのビニールバッグのセット

2 CD「餓狼伝説3」

(提供：ポニーキャニオン)

3名



◀オリジナルBGMが全曲網羅されている、ファンにはうれしい一枚

3 CD「餓狼伝説3アレンジサウンドトラックス」

(提供：ポニーキャニオン)



3名

◀ネオジオCD版のBGMとはまたひと味ちがった、新世界楽曲雑技団のアレンジが存分に堪能できるぞ

4 ゲームビデオ「餓狼伝説3」

(提供：ポニーキャニオン)



3名

◀実際にゲーム中の声をあてている声優たちが、このビデオにも出演している。豪華なカンジ

5 餓狼伝説3公式ポスター

(提供：SNK)

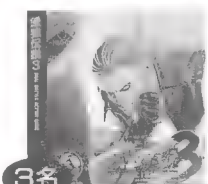
5名



◀ゲーム・センターなどでよく貼られているポスター。入手せよ

6 ネオジオCDソフト『餓狼伝説3』

(提供：SNK)

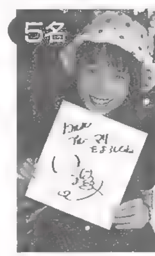


3名

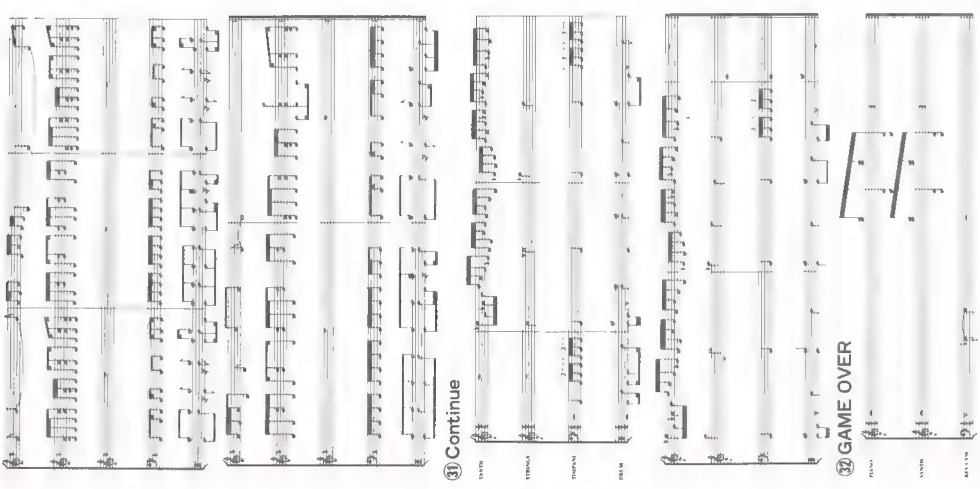
◀ネオジオCD版にしか入っていない「ちびっこシステム」を存分に楽しもう。BGMもいいぞ

7 生駒治美直筆サイン色紙

5名



◀本書のインタビューのときに書いていただいた貴重なサイン色紙。生駒ファンはどしどし応募すべし



COMMAND LIST

プレイ時に活用しよう!!

『餓狼伝説3』コマンド・リスト

テリー・ボガード

必殺技	バーンナックル	↓↙←+AorC (フェイント:↓↙←+BD同時)
	パワーダンク	→↓↘+BorD
	クラックシュート	↓↙←↖+BorD (フェイント:↓↙←↖+AC同時)
	パワーウェイブ	↓↘→+AorC (フェイント:↓↘→+BD同時)
超必殺技	パワーゲイザー	↓↙←↙→+CD同時 (フェイント:↓↙←↙→+BC同時)
潜在能力	(超コンビネーション)	↙+C, →+C, →↘↓↙←+CD同時
投げ技	バスタースルー	→+C
コマンド技	バックスピンキック	→+D(奥飛ばし)
	アッパー	↙+C

アンディ・ボガード

必殺技	斬影拳	↙→+AorC (フェイント:↙→+BD同時)
	不知火　蜘蛛絡み	↓タメ↑+D
	幻影　不知火	空中で↓↘→+D
	昇龍弾	→↓↘+AorC (フェイント:→↓↘+BD同時)
	飛翔拳	↓↙←+AorC (フェイント:↓↙←+BD同時)
超必殺技	超裂破弾	↓タメ↘→+CD同時 (フェイント:↓↘→+AC同時)
潜在能力	(超コンビネーション)	ニュートラル+D, ↓+C, ↓↙←→+CD同時
投げ技	内股	→+C
コマンド技	浴びせ蹴り	→+D

望月双角

必殺技	まきびし	↓↘→+A
	邪神棍	←↙↓↘→+C
	破滅の炎	↓←／+B
	野猿狩り	↓↙←+D
	鬼門陣	レバー1回転+C
	憑依弾	→←→+D
	邪棍舞	D連打
	秘技雷落とし	→↓↘+D
超必殺技	いかづち	→↘↓↘→+CD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	顔面のけぞりダメージ中orアッパーダメージor中段ダメージ中に→↘↓↙←+CD同時
投げ技	無間地獄投げ	←+C
	無道縛り投げ	←+D
	昇天殺	空中で↓要素+C
連携技	地獄門	←+Dで投げるときにD
コマンド技	錫杖上段打ち	↙+C

ブルー・マリー

必殺技	スピンフォール	↓↘→↗+A
	M.スパイダー	↓↘→↗+C
	バーチカルアロー	→↓↘+B (フェイント:→↓↘+AC同時)
	M.スナッチャー	→↓↘+D
	ストレートスライサー	←タメ→+B
	M.クラブクラッチ	←タメ→+D
超必殺技	M.タイフーン	↙タメ↓↘→↗+BD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	←↓↙+C (ネオジオCD版のみ, 起き上がり直後に→←↙↓↘→+CD同時)
投げ技	ヘッドスロー	↘+D
	バックドロップ	クイックスウェー中にレバー1回転+C
連携技	アキレスホールド	↘+Dで投げるときにD
	フェイスロック	バックドロップで投げるときにC
コマンド技	ステップローリング	→+D(手前飛ばし)

フランコ・バッシュ

必殺技	ダブルコング	↓↙←+AorC (フェイント:↓↙←+BD同時)
	ウェービングブロー	←↙↓↘→+AorC
	パワーバイシクル	↓↘→+BorD (フェイント:↓↘→+AC同時)
超必殺技	ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+CD同時
潜在能力	(編集部調べ)	ニュートラル+D, ↓+C, ↓↙←→+CD同時, →↘↓↙←+A
投げ技	サンドバスター	→+C
コマンド技	バックトルネード	→+D(手前飛ばし)

ホンフゥ

必殺技	九龍の読み	ガード状態から→+BorD
	制空烈火棍	→↓↘+AorC (フェイント:→↓↘+BD同時)
	電光石火の天	↓↙←↖+BorD
	電光石火の地	↙タメ→+BorD
超必殺技	カデンツァの嵐	↓↙←↙→+BD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	一定距離以上相手と離れて, タイムが奇数のときに→↓↘←+CD同時
投げ技	バックフリップ	←+C
接触技	経絡乱打	←+D
コマンド技	踏み込み側蹴	→+D

ジョー・ヒガシ

必殺技	スラッシュキック	↙→+BorD (フェイント:↙→+AC同時)
	黄金のカカト	↓↙←+BorD
	タイガーキック	↓↘→↗+BorD (フェイント:→↓↘+AC同時)
	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC (フェイント:←↙↓↘→+BD同時)
超必殺技	スクリューアッパー	→←↙↓↘+CD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	一定距離以上相手と離れて →↘↓↙←+CD同時
投げ技	ジョースペシャル	→+C
接触技	膝地獄	→+D
コマンド技	スライディング	↘+D
	ジョーソバット	←+D(手前飛ばし)
	バーチカルアッパー	←+C

ボブ・ウィルソン

必殺技	バイソンホーン	↓タメ↑+BorD
	ローリングタートル	AC同時orBD同時
	ワイルドウルフ	←タメ→+BorD
	リングスファング	→+Dで投げるときに↘↘+D
	ホーネットアタック	→+Dで投げるときに↗↗+D
超必殺技	デンジャラスウルフ	↓↓↓+BCD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	ダッシュの減速中に ↙↗+CD同時
投げ技	ファルコン	→+D
コマンド技	スライドヘッドバット	→+C
	J.アンダーキック	空中で↘+D
	ボブサマー	起き上がりきる瞬間に, レバーニュートラルから↑+C

ギース・ハワード

必殺技	烈風拳	↓↘→+A (フェイント:↓↘→+BD同時)
	ダブル烈風拳	↓↘→+C
	当て身投げ・上段	←↙↓↘→+B
	当て身投げ・中段	←↙↓↘→+D
	邪影拳	←タメ→+BorD (フェイント:↓↙←→+AC同時)
	疾風拳	空中で↓↙←+AorC
超必殺技	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+CD同時 (フェイント:↙→↘↓↙←↘+AC同時)
潜在能力	(超コンビネーション)	↓+C, C, ↓↙←→+CD同時
投げ技	真空投げ	↘+C
	虎殺投げ	←+C
	裏雲隠し	↗+C
連携技	絶命人中打ち	←+Cで投げるときにC
	絶命必中絞め	↗+Cで投げるときにC
接触技	虎殺掌	→+D
コマンド技	雷光回し蹴り	←+D(奥飛ばし)

不知火 舞

必殺技	花蝶扇	↓↘→+AorC (フェイント:↓↘→+BD同時)
	龍炎舞	↓↙←+AorC (フェイント:↓↙←+BD同時)
	陽炎の舞	↓↓+ABC同時
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+C
	ムササビの舞	空中で↓+BC同時orCD同時 (フェイント:空中で↓+AB同時)
超必殺技	超必殺忍蜂	→↙→+CD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	挑発中(C押しっぱなし)に →↙→+BD同時
投げ技	風車崩し改	→+D
	夢桜改	空中で↓要素+C
コマンド技	龍の舞	←+D(奥飛ばし)

山崎 竜二

必殺技	サドマゾ	←↙↓↘→+D
	蛇使い・前方	↓↙←+Cのあと→+C
	蛇使い・対空	↓↙←+Cのあと↗+C
	倍返し	↓↘→+C
超必殺技	ギロチン	↓タメ↘→+BD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	バックステップ着地時に →↘↓↙←+CD同時
投げ技	倒し	←+C
連携技	チョーク	←+Cで投げるときにC
接触技	パチキ	→+D
コマンド技	ブッ刺し	→+C

秦 崇秀

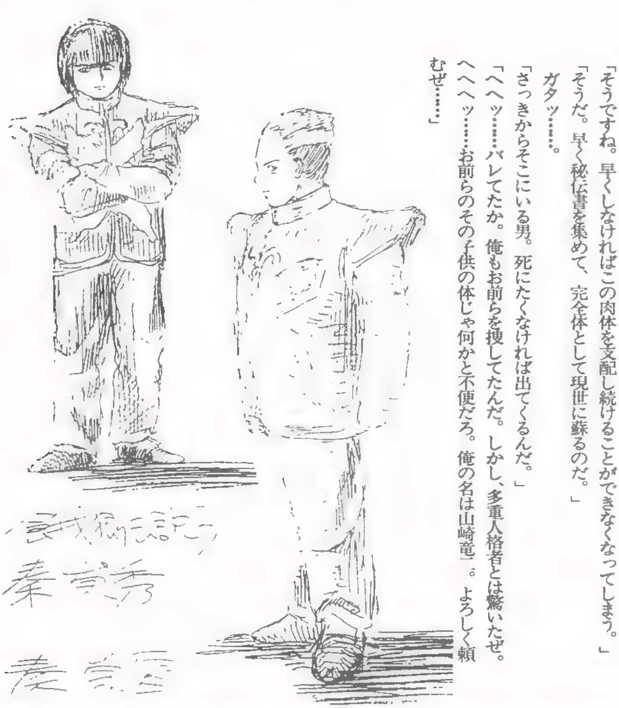
必殺技	帝王神足拳	↙タメ→+AorC
	帝王天眼拳	↓↘→+BorD (フェイント:↓↘→+BD同時)
	帝王天耳拳	→↓↘+AorC
超必殺技	帝王漏尽拳	↓↙←→+CD同時
潜在能力	(編集部調べ)	特定の距離まで相手に接近して ↓↘→←+CD同時
投げ技	発勁龍	→+C
コマンド技	龍回頭	↘+C

秦 崇雷

必殺技	帝王神足拳	↙タメ→+AorC
	帝王天眼拳	↓↘→+BorD (フェイント:↓↘→+BD同時)
	帝王天耳拳	→↓↘+AorC
	帝王漏尽拳	↓↙←→+C
	帝王他心拳	↓↙←+D
超必殺技	帝王宿命拳	→←↙↓↘+BD同時
潜在能力	(潜在攻撃)	一定距離以上相手と離れて →↘↓↙←+CD同時
投げ技	発勁龍	→+C
コマンド技	龍回頭	↘+C

秦　崇秀、崇雷

「ヘンッ！　誰が英雄の血をひいてるって？　でたらめ言うなっ！　お前等の親父は、大嘘つきだったんだよ！」
「何だと！　もういっぺん言ってみろ。」
「悔しかったら、かかってこいよ！　ハハハッ……こんな弱いヤツらいじめても自慢にならねえや、みんな行こうぜ！」
5、6人の少年が駆け去ると、影になっていた2人の少年の姿が、その場にうずくまっている。
「おにいちゃん……大丈夫？」
「あぁ……クソッ！　あいつら、いつも群れやがって……」
「僕、もっと強くなりたいよ。強くなって、あんなヤツらやっつけてやるんだ。」
この兄弟、兄の名を崇雷、弟は崇秀という。双子の、この兄弟は、幼少の頃に両親を亡くし、それ以来2人で力を合わせて生きてきた。当然子供にできる仕事は限られ、貧しい身なりをしているため、近所の裕福な子供たちにいじめの対象とされていた。
「あぁ、俺も強くなって、あいつらを見返してやるんだ……。」
——双子が6才になった頃、彼らの一家が住む村で伝染病が流行した。彼らの両親もその犠牲となってしまった。父親は、息をひきとる前に、我が一族にまつわる伝説について語ってくれた。
「我々の祖先に秦王龍という男がおってな、始皇帝の護衛長官を務めておった。その力たるや凄まじく、まさに龍の化身の如く千騎の兵を1人で壊滅させたそうじゃ。お前ら2人にもその、同じ血が流れておる。勇気をもって、互いに協力して生きて行くのだぞ。」
2人は父の言いつけを守って誇り高く生きてきた。しかし、あまりに幼すぎる2人にとって現実は苛酷なものであり、人を恨む気持ちが芽生え、支配するようになっていく。
時は流れ、双子も14才になっていた。
「ハハッ……馬鹿野郎！　まだそんなこと言ってやがるのか。この大ボラ吹きめっ！」
「クソーッ！　父さん、俺にもっと力をかしてくれーっ！」
瞬間、崇雷は、全身を稲妻が切り裂いたような衝撃に襲われ、気がついたときには、自分の回りにいじめっ子たちが7、8人半死の状態で横たわっていた。
「お兄ちゃん……い・今のは……？」
「わ……わからない……？」
「す・凄いよ。お・お兄ちゃん……。」
「ウ……あ・頭が痛い。……た・助けて……。」
「ど……どうしたのお兄ちゃん？　だ・大丈夫？」
崇雷は、そのまま気を失い、続いて崇秀にも同じ頭痛が起こり気を失ってしまった。
2人が再び目覚めたときには、別の魂が、彼らの体を支配していた。
「やっと覚醒することができたな、海龍よ。」
「ええ空龍兄さん……。どうやら大龍は転生に失敗したらしいですね。」
「まあいい。我々2人で、我が父・王龍の記した秘伝書を捜そうじゃないか？」
「そうですね。早くしなければこの肉体を支配し続けることができなくなってしまう。」
「そうだ。早く秘伝書を集めて、完全体として現世に蘇るのだ。」
ガタッ……。
「さっきからそこにいる男。死にたくなければ出てくるんだ。」
「ヘヘッ……バレてたか。俺もお前らを捜してたんだ。しかし、多重人格者とは驚いたぜ。ヘヘヘッ……お前らのその子供の体じゃ何かと不便だろ。俺の名は山崎竜二。よろしく頼むぜ……。」



山崎竜二

沖縄出身。純粋の日本人だと思われるが、物心ついたころには家族と呼べる人間はいなかった。施設で育つが13才で施設を脱走し、米軍キャンプの側の歓楽街を根城に自分なりの生きる術を身に付けていく。不良軍人と知り合い、軍の武器の横流しを手伝った。そんなある日、酒場で不良軍人と武器の受け渡しの話を進めていると傍らで派手な喧嘩が起こった。一人は、キャンプ内で敵無しのボクシングチャンプであるマイク。もう一人は初めて見る顔の小柄な日本人だった。

「オイ　ボウズ！　アノフタリ　ドチラガカツカ　カケナイカ？」

「あの男は空手を使うようだが、マイクには勝てっこないぜ。」

「ジャア　オレハ　アノニホンジンニ　カケルトシヨウ。」

勝負は一瞬だった。マイクのこめかみに正拳突きがヒットしたのだ。マイクの頭部が異様な形に変形し、巨体は前のめりに糸が切れたように倒れた。

「アイカワラズ　タイシタウデダ。アイタカッタゼ。ミスターソリマチ。」

「このデクは、口が喋りすぎる。肩ならしにもならねえ。」

呆然とする竜二。

「汚えぞ！　知り合いだったのか？」

「ハッハッ　スマネエ　ボウズ！　コンドノ　トリヒキアイテノ　ミスターソリマチダ。カレハ　ホンドデ　アルソシキノ　カンブヲシテイル。」

「何だ、この小僧は？」

「コンカイノ　トリヒキノ　テビキヲスル。ナマエハ　リュウジダ。」

この後、竜二は、反町とともに本土に渡り、反町の組織の一員となった。竜二は反町に組織での生き方を学び、またその喧嘩空手も身に付け、成り上がっていく。

「竜二よ、本来、俺たちは素手で喧嘩をしちゃいけねぇ。しかしその場に出くわしたときには、相手を殺すつもりでやるんだな。」

竜二が20才の頃、組織同士の抗争が起こった。この抗争によるお互いの犠牲者は増加の一途をたどり、抗争長期化を懸念した組織のボスは、この原因を反町の責任とし、相手の組織に反町を引き渡すことで和解する取り引きを交わした。



この出来事で山崎竜二は切れてしまう……。

本当の兄のように慕っていた反町の死に、彼の狂気は暴走し始めた。組織のボスのところに乗り込む。

「へっへっ……親父っさんよぉ、やってくれたじゃねえか……ヒイ、ヒッ……。」

「竜二よ。これで反町の握っていた権利はすべてお前のものだ。しっかりやるんだな。」

「なに寝言こいてんだぁ……あぁ？……」

「なんだと竜二い……貴様だれに向かって口きいてんだ!!」

「よくも兄貴をハメてくれたなぁ……覚悟決めてんだろうなぁクソ爺がぁ！」

「な・何だと……う・嬉しくねぇのか竜二？……お・落ち着け・お・落ち着いて話そう。なっ・りゅ・竜二よ。」

「うるせぇよ。もう遅ぇんだよ。俺は兄貴に教わったんだがよ。喧嘩するときは、相手を殺すつもりでやんなってな。そうすりゃ誰にも負けねぇってよ。」

「ちょっ・ちょっと待て……。」

「ヒッヒッヒ……兄貴はよぉ俺の左拳を褒めてくれたんだぜ。嬉しかったよなぁ……心配しなくてもすぐには殺さねぇよ。両ふくらはぎを切って、両膝の皿を叩き割って、それから……ヒィーッ・ヒッヒッ……」

これ以後、日本国中の組織を敵にまわした竜二は、香港の九龍城に身を潜めた。それからの10年間に着々と力をつけ、香港でも新興の勢力として台頭してきた竜二は、秦の秘伝書のことを知り、また秦一族の血を引く双子の兄弟を捜し当てることに成功する。双子の兄弟に隠された不思議な力を見た竜二は、ますます秘伝書への興味を募らせていく。

ギース・ハワード

サウスタウン・エアポートに4人の男たちが降り立つ。いずれの男も大柄でダークグレイのスーツに身を固めている。その重厚な足取りは、空港のロビー内に、ピリピリとした緊張感を一瞬にして張り詰めた。4人は空港内のクラブに足を運ぶ。店内に他の客は誰もいない。このクラブはサウスタウン・エア・ラインズのファーストクラス利用者のみを対象にしている。その昔、時の支配者ギース・ハワードが、強引につくらせた店である。4人は最も見晴らしのいい席に腰を下ろし、視線を外に向ける。

「相変わらずこの街には、血の臭いが充満しているな。」

「そうされたのは、あなたですよ。」

頭髪を剃ったサングラスの男が答える。

「フンッ……」

その中央に座する男は、怒りとも笑いともつかない声を発しながら、ひときわ高くそびえるビルに目を向ける。

「大丈夫です。あの建物はあなたが帰られるまで、完全なセキュリティを施しています。」

「完全か……。」

その男は完全という言葉の意味を、自分に問いただすように呟いた。

そこへ、1人の男を取り囲むマスコミ関係の一団が現れた。

「市長！　4期目の当選おめでとうございます。あなたを応援してくれた市長に、一言コメントをお願いします。」

「ここでは、他の方に迷惑がかかる。後で記者会見を開くから、その時にしてくれんか。」

その一団は、徐々に4人の男たちの席に近づいてくる。どうやら先の市長選で勝利を得た人物へのインタビューを行なっているらしい。一団は4人の前を通りすぎたが、市長は、ふと足を止め、4人の男たちの方へ怯えた表情で振り返った。

「お・お前は……」

市長は額にうっすらと汗を浮かべて、声にならないような呻きに似た声を発した。

「ギ・ギース・ハ・ハワードか……」

「な・何だってギース・ハワードだって！　こりゃ大スクープだぞ。」

カメラが一斉にギースを捕らえフラッシュの雨を浴びせる。

「市長。久し振りですな。凄い汗をかいておられるがどうされたのかな？　まあ、そこに腰をおかけなさい。」

イタリアンスーツにバンダナといういでたちのひときわ鋭い目付きの男が、報道陣を制圧する。

「ビ・ビリー・カーンだぞ。」

再びフラッシュがたかれる。

「市長さんは、ギース様とお話があるんだとよ。とっとと帰んな。さもないと二度とカメラが持てねえ体になっちまうぞ。」

ビリーの性格を知る者から、バラバラとその場を離れ始める。

「い・生きていたのか？」

「フフ……市長にとっては、死んでいたほうが都合が良かったですか？」

「そ・そうじゃないが……お・お前のコネクションは、もうこの街では、き・機能していないのだぞ……。」

「それならまた機能させればいい。太り過ぎが体に良くないのは、人間も組織も一緒ですからな。少しシェイプアップしたほうが動きやすい。」

「そ・それはそうだが……」

「しかし、私がいない間にこの街では、ドブネズミを飼うようになったようですな。」

「な・何のことだか……」

「まあいい。市長、素晴らしい街づくりに、また協力させてもらいますよ。フハハ……」

ギースはそう言い残し、ビリー、ホッパー、リッパーを従えその場を立ち去った。ギースタワーへ向かう車中で、ギースはビリーに耳打ちをした。

「あの市長は、すでにネズミに噛まれている。……消してしまえ！」



ホンフゥ

香港の目抜き通りに面したひときわ派手な建物に、一人の男が入っていく。
「相変わらず趣味が悪かねェ。」
金箔を張り巡らせた仏壇のようなエレベーターに乗り込み、男は呟く。最上階のボタンを押すと、壁に埋め込まれたモニターの電源が入り、奇麗な女性の顔が映し出される。
「どちら様でしょうか?」
「香港警察のホンフゥと伝えてくれりゃよかよ。」
「しばらくお待ちください。」
「チンの野郎、なかなか派手な暮らしばしよるやなかねェ……。」
突然エレベーターの扉が閉まり、上昇を始める。耳に僅かな痛みを感じると扉が開いた。
先程モニターに映っていた女性が大理石の廊下に立っている。
「いらっしゃいませ。こちらへどうぞ。」
ホンフゥは、鼻をほじりながら、その秘書と思われる女性の後につく。視線を女性の腰の辺りに注ぎながら「電話番号ば、教えてくれんね?」と言葉をかけるが、結局、暑苦しいチン・シンザンの顔が現れるまで無視されてしまった。
「ホンフゥしゃん、良く来てくれたでしゅ。サ・サア、こちらにお掛けくだしゃい。」
「何の用ね?」出ていく秘書を恨めしそうに見送りながら、ぶっきらぼうに答える。
「あなたリュウジ・ヤマザキを知っていましゅか?」
「知っとうも何も、あいつばァ捕まえるんがオイラの仕事たい。」
初めて刑事らしい鋭い目付きになりチンにくってかかる。
「ゴフッゴフッ! く・苦しいでしゅ。お・落ち着くでしゅ!」
ここ数年で、以前とは比べものにならないほど大量の米軍製武器が香港に流れ込んでいた。ホンフゥは独自の捜査でそれが山崎竜二のルートであることを突き止めたが、彼の足取りは闇に包まれ、確固たる証拠がつかめないでいたのだ。暗黒界の顔役となったチン・シンザンも、このバランスの崩れかたに大ダメージを負わされ、コネクションを使い、山崎の情報収集に躍起になっていた。
「ところで、恋人のブレンダしゃんは、元気にしてましゅか?」
「そんなこたァどうでんよかァ、はよ本題にはいらんねェ! このバカタレがァ!」
「そ・そんなに怒らなくてもいいじゃないでしゅか! その短気なところが余計だってキムしゃんも言ってたでしゅよ。」
「その名前ばァ聞いただけで、サブイボが出よるやろがァ。見んしゃいこれェ! あァ気持ち悪かァ。まさか近くにおらんとやろねェ?」
「キムしゃんは、何でもチームが忙しいとか言ってたでしゅよ。」
「それなんよかけど……やのうて、早よ山崎について教えんしゃい。」
チン・シンザンは3段に膨れ上がったタンコブを摩りながら喋り始めた。
「ヘェ～ッ! アメリカのサウスタウンねェ。面白くなってきたばいねェ。そうとわかればこうしちゃおれんちゃ。」
「ちょっ、チョット待ってくだしゃい。まだ話は終わってないでしゅよ。アメリカに渡ったのはヤマザキだけじゃないでしゅ……あァ～行ってしまったでしゅ。」
部屋から賭け出した彼は、エレベーターの前まで来て慌てて秘書のところに引き返した。
「アメリカ行きの航空券を1枚手配してくれんね。払いはあんたのボスやけん、よろしく!」
この間一度も止まらずに、仏壇のようなエレベーターへとホンフゥは姿を消した。
「まったくボスの知り合いは、変な人ばっかりね……。」
その頃、タイで一人、クシャミをした男がいたそうだ。



不知火舞

祖父である不知火半蔵の亡き後、不知火流の正当継承者となり、道場をも受け継ぐ形となった。不知火流には、大きく分けて奇襲と主とする忍術系と、反撃を主とする体術系とがある。舞はどちらかというと忍術系を得意としていたため、体術系に長けているアンディにも協力を仰いだ。この若い異色コンビが切り盛りする道場は、評判となり、練習生申し込みの後が絶たなかった。

「何だか変に、若い女の子の申し込みが多いわねぇ。」

「みんな、護身術として学ぼうとしてるからじゃない。」

「そうかなぁ。でも護身術ということなら、忍術系の出番は、なさそうね。」

新生不知火道場は、舞とアンディという若い師範にも関わらず、異常な盛り上がりの中の船出となった。

「やっぱり、そういう事だったんだぁ。」

練習生が通うようになって、自分の勘の鋭さを改めて再確認する舞。若い女の子たちの練習生は、そのほとんどがアンディ目当てのミーハー軍団だったのだ。

~何よ、アンディったら、デレェとしちゃって。~

~そんなに引っ付かなくてもいいじゃない。~

~何で、私のアンディの手を握るのよぅ。~

~だいたいアンディの教え方は、甘すぎるのよ。~

舞は、道場の隅でイライラしながらアンディの稽古を見つめていた。そんなある日、アンディ宛に一通のエアメイルが届いた。

「誰かしら？　サウスタウンからみたいだけど……。」

アンディにその手紙を渡す舞。

「誰からだろ？」

「知らないわよ。早く開けてみれば。」

「あのぅ、何か怒ってませんか？」

「別に。」

~もうっ。鈍感なんだから~

「アッ！　リチャードさんからだ。何々……へェ~ッ、パオパオカフェの2号店をオープンするのか？　どうやらそのパーティーの招待状らしいぞ……。」

「えっ！　招待状？　やったぁ~。」

「えっ？　何がやったぁ~なの。ねぇ、ちょっと、舞ってばぁ？」

~やったぁ！　リチャードさん、ありがとう。アンディと二人きりのアメリカ旅行をプレゼントしてくれて。何着ようかしら。パーティーだから、やっぱドレスよねぇ~

もう、すっかり自分の世界に入ってしまった舞に、アンディの声が届くはずはなかった。自分の部屋に駆け込み旅支度をする、やっぱり元気な舞ちゃんだった。



ブルー・マリー

落ち着きのある洒落たバーのカウンターに座り、マリーは一人、カクテルのグラスを眺めていた。彼女は仕事を依頼されると決まってこの店に寄り、思い出のブルーのカクテルを注文する。マスターは、彼女の気持ちを察し、いつも無言でグラスを磨いていた。

——彼に出会ったのは、彼女の20才のバースデイ・パーティーだった。マリーの父は、シークレット・サービスを職業とする厳格な男だった。その父にしては珍しく、その日は職場の人間を連れて帰ってきたのである。

「マリー、誕生日おめでとう。」

「ありがとう。パパ……」

「マリー、紹介しよう。こいつは今度の仕事で私のパートナーを務めることになったブッチだ。なかなかのハンサムだろ。」

「はじめましてブッチさん。」

「ボスにこんなに可愛いお嬢さんがいたなんて、驚いたな。はじめましてマリー。気に入るかどうかわからないけど、これは僕からのプレゼントだ。」

「まぁ！　素敵なレザージャケット。みんなドレスばっかりで、ちょっと飽き飽きしてたの。」

「シィーッ！　ボスに聞こえたら怒られちゃうよ。」

「ハッハッ……素直な奴だな、マリーは。どうだいブッチ、うちの娘は気に入ってくれたかい？」

「はい、とても素直で可愛いお嬢さんです。」

　このブッチという青年は、とても優秀なシークレット・サービスの一員でコマンドサンボを得意としていた。マリーの父のもとに配属される事になり、6か月後に大統領の護衛にあたることが決まっていた。マリーとブッチは、その後、父親公認の仲となり、楽しい日々を過ごした。マリーはもともと父の英才教育のおかげで色々な護身術を身に付けていたが、このブッチが得意とするコマンドサンボは初めて出会う格闘術であった。マリーはこの格闘術を熱心に学び、その優れた素質は、見る見るうちに開花していった。しかし、そんな楽しい日々もそう長くは続かなかった。大統領護衛の日、パレードも終わりに近づいた頃、大統領暗殺を企てたグループの凶弾がマリーの愛する二人の男の命を奪ってしまったのだ。

その日以来、彼女の笑顔を見たものはいない——

　この店はマリーが初めてお酒を飲んだ場所。彼が、一生懸命マリーのイメージを伝え、創ってもらったオリジナル・カクテル。今日もそのブルーのカクテルを飲み干してマリーは、店を出る。

「ごちそうさま。マスター、いつもありがとう。」

マリーは彼からもらったレザージャケットに身を包み、ハーレーを駆ってサウスタウンへと向かった……。



望月双角

黒を張ったような闇の中に少年はいた。蛍の光よりも遙かに儚い灯の前で、少年は静かに瞳を開いた。

「何故、私たちは修羅を求めて生きるのですか?」

「……気づいておったか。上達したようだな。」

言いながら、その闇の隙間から双角は現れた。

「静かですが修羅と同じ気を感じるのです。導師はおわかりなのですか? 以前よりもずっとその気が強くなっていることを。」

「…………」

「導師! 私は知りました。望月流が古くは正伝無道流と呼ばれる武術であり、不知火流と良きライバルであったと! 修羅を求める必要などないはずです。」

「理力は素晴らしい力だ。修羅を求める望月にとっては、なくてはならないもの。そして修羅は……不知火にとって代わり表舞台へあがるときに必要となる。」

「修羅でなくては、表世界へいけないのですか?」

「そうだ。」

「不知火にとって代わることも?」

ついに少年は、それらを言葉にした。何年も修羅狩りの修行を積み、導師からのあつい期待に応えながらもその疑問を問わずにはいられなかった。

導師は明日、強大な修羅を求めて旅に出る。

「導師、私は心配です。次こそ、お帰りになったとき、導師が修羅になってしまわれていないかと……。」

「血だ。望月の血が修羅を呼ぶのだ。お主の魂も呼ばれるであろう? 体が熱くならぬか? 魂の奥底から力が湧いてこぬか?」

双角は恍惚として闇を見つめ、すでに魂は修羅にとらわれているかのように思われた。

双角の微かな気配を感じながら、少年は小さく"導師"と呟いた。

「……そのように気になるのであれば、お主の目で確かめるがよい。帰って来たわしの姿を……。」

わしは変わらぬ──微かにそんな言葉を聞いた少年は、再び闇へと消えた双角を見送った後、そっと瞳を閉じた。

翌朝、双角は秘伝書を求めて出発した。そのさきで皮肉にも不知火の者と出会うこととなるのであった。





ボブ・ウィルソン

「リチャード。あなたは我々カポエラ戦士にとって、偉大なパイオニアだ。あなたが以前追い求めた夢は私の夢でもあります。どうか私にチャンスを与えてください。」

真剣な眼差しで語るその青年に、若き日の自分をシンクロさせるリチャード・マイヤ。現にこの青年は、第2のリチャード・マイヤとして、ここブラジルで囁かれていた男である。彼の駆使するカポエラはリチャードのそれをも上回るとの定評があり、その鍛え上げられた肉体をリズミカルに躍動させ相手を叩きのめす。

「どうですかリチャードさん。こいつがここいらのストリートでは一番のファイターだ。気に入りましたか?」

リチャードは3日前より2号店を任せる人材を捜しにブラジルに来ていた。ガイドを頼んだ友人は、やはり気付いたかというようにリチャードに尋ねた。

「あぁ……彼にやる気があるのなら決まりだ!」

「イヤッホーッ!」

貧しい生活の末、ストリートファイトに身を投じたとは思えぬ明るい笑みを見せ、軽快な勝利のステップで青年は応えた。

来週よりサウスタウンのパオパオカフェ2号店のマスターを任せられることになった、この青年の名はボブ・ウィルソン。その端正な顔立ちと都会的なセンスが、今までのカポエラのイメージを払拭する。ルックスからは想像もできないほど素朴な青年であるが、内に秘めた闘志は人一倍強く、幼い頃より、多くの対戦者をなぎ倒してきた。

「おまえの力は本物だ。世界には我々の想像を絶する力が存在する。しかし、お前のカポエラなら互角に渡り合えるはずだ。」

「私はこの街に来てから体がゾクゾクして落ち着きません。早くオープンの日を迎えたい気分です。」

「私が今一番お前と闘わせたい男にやっと連絡がとれたよ。彼はこのサウスタウンを救った英雄なんだが、なにせ風来坊で困る……。」

「彼はOKしてくれたのですか?」

「あぁ、〝ホットドッグを腹一杯食わしてくれりゃいつでも帰る〟って、ただし〝容赦しねぇぞ〟だとさ。」

「どうしよう! リチャード。ワクワクして眠れなくなりそうです。」

「お前が世界に羽ばたく最高の舞台と、最高の相手が整った。私の友人たちも大勢招待しといたから、派手にデビュー戦といこうじゃないか。覚悟はいいな! ルーキー!」

「OK! リチャード! 頂きです。」

この若きカポエラ伝導師、ボガード兄弟の良きライバルになることは間違いなさそうだ。



フランコ・バッシュ

ここはサウスタウン・エアポート。サウスタウン最大級の規模を誇る近代的空港であり、各諸国とこの街をつなぐ代表的窓口である。ここで働く労働者たちは、飛行機の修繕や補強などといった作業に従事しており、鉄と油の臭いが立ちこめていた。

その中にひときわ目立った大柄な男の姿があった。工場の男たちにとって、体格の良い長身の男など珍しくもなかったが、彼の上背はその誰よりも頭一つ分高いところにあった。大きいが、決して肥満した印象はなく、見事にバランスがとれているのである。

「おーぃ！　フランコの兄貴ーっ！」

するとその男――フランコ・バッシュが振り返った。その鋼のような肉体は彼が、格闘界で生きてきたことを証明するかのように輝いていた。元全米スーパーヘビー級のキックボクサーで、無敵のチャンプとして名を馳せていた。愛する女性との結婚……最愛の息子の誕生を機に引退を表明した。キック界は彼の引退を大変惜しんだが、愛する者のために彼の決意は固かった。

「兄貴。電話が入っていますョ。」

一人の痩せ細った小男が駆け寄ってきて言った。

「誰からだ？」

「それが、また口の聞き方を知らねぇ奴でして〝山崎って伝えりゃ解るって〟一体……」

小男が話を終える前にフランコは足早に歩き始めていた。その顔には鬼のような形相が張りついていた。

数か月前の事である。フランコは仕事を終え、仲間たちと少し酒を飲んだ。店を出て気持ちよく家路についた彼を、一つの光景が襲った。妻と息子を取り囲むようにして立っている三人の男たち。

「ヘッヘッヘッ。もう一度いい返事を聞きたくてねェ。あんたの説得に奥さんと息子さんも協力してくれるってわけだ。ヒィーッヒッヒッ……」

言いながら真ん中のコートを羽織った男が唇の端を吊り上げて笑った。妻と息子の二人の体は、この距離からでもわかるほど大きく震えている。息子はフランコの姿を認めた途端、たまっていたものを吐き出すかのように〝ワッ〟と泣き出した。



その一瞬である。フランコの岩のような巨体はすでに間合いに入っていた。

手下の男二人は突風に舞う紙キレのように吹っ飛んだ。瞬く間にありったけのパンチが叩き込まれたが、フランコは攻撃を止めざるをえなかった。妻エミリアの声にならない悲痛なまでの叫びが、フランコの自我を取りもどさせたからである。彼の拳と顔は返り血に染まっていた。気付くと溝オチに鋭い痛みが走り抜けた。彼の意識は泥のようにゆっくりと呑み込まれていった……。

――フランコの足はすでに電話の前まで来ていた。毅然とした態度で受話器を取る。

「俺だ。要求は呑む。そのかわり息子の命を保証しろ。この下衆野郎！」

行き場を失った怒りの拳が、目の前の鉄柱をへし折った……。

ジョー・ヒガシ

バシッボコッ　異音と共に拳がぶつかり合う、
ガッ　ジョーの膝が腹にめり込み、「グフッ」相手はマットに倒れ込む。

〝ジリリーン、ジリリーン〟電話のベルが鳴る、
「何をしているんでしゅか、早くとって欲しいでしゅ！」
つながっていない電話の前でイライラ怒っているチン・シンザン。

バスバス　相手の腹にジョーの膝地獄が決まる、
「ゲホ、ゲホ、息ができない……」フラフラする相手にジョーの目がキラリと光った。
「殺られる！」倒れそうになりながら相手はそう思った。
カーン　鳴り響くゴングに救われた。

〝ジリリーン、ジリリーン〟まだ電話は鳴りつづけている、
「もう早く出てくだしゃい、たのむでしゅ！」
電話機に拝み込むチン・シンザン。

ビシバシビシ　ジョーがもうヨロヨロの相手に爆裂拳を入れる。
レフリーがフラフラの相手を見てジョーに叫ぶ、
「ストップ、もういい止めろジョー！！」しかしジョーの攻撃は止まない。

カンカンカン

「フー」とため息を付き、控え室のベンチに腰を落とすジョー、
「ハァ〜ア、どいつもこいつも弱すぎるぜっ！」と少し荒れていると、
外で「こまります今試合が終わったところですから。」と言う声が、
間もなく人が入って来た。ホア・ジャイである。
「ひさしぶりだなぁ。」
ジョー、頭からタオルを掛け無視する。



「退屈そうだな、しかし、今の相手に爆裂拳はねえだろジョー。」
「あぁ、もう使わねえよ、しかし、誰も俺を楽しませてくれねぇよなぁ。」
またジョーはイライラと荒れている様子である。
「そう言うと思ったよ、また俺とでもファイトしてみるか。」
「いや、やめとくわ、お前相手じゃそんなに燃えねえしなぁ。」ケタケタ笑うジョー、ブルブルと震える拳を握りしめ「試合後でジョーは調子に乗っているんだ。」と目を閉じて自分に言い聞かせる。そして話をきりだす。
「チンから今さっき電話があってな、後で電話をくれだとさ。」
「〝後で電話をくだしゃい。〟とかいったんだろ。」チンの真似をしてまた笑うジョーにホア・ジャイは真面目な顔をして「イヤ、何か急ぎのようだったぜ。」
すぐに電話でチンに連絡をとる。

チンとの話を終えて受話器を置くジョー。
何かブツブツ言っている。
「山崎……秘伝書……」
「おい、何の話だよ、俺にも教えろよ！」とせかすホア・ジャイ。
「よっしゃー、サウスタウンに嵐をよんでやるぞ！」
大声で叫ぶジョーの口元は喜びでほころんでいた。

アンディ・ボガード

師である不知火半蔵の亡き後、その遺志を継ぎ、不知火流師範となり、道場に通う練習生に稽古をつけていた。もともと不知火流は暗殺拳として生まれ、４００年の歴史を刻んできた。その暗殺拳も時代とともにその意味を失い、この平和な現代では、護身術としての意味あいが強くなっている。そのため、道場に通うものは、女性や子供のような弱者が多く、そんな練習生の間では、優しいアンディ先生として好評だった。とくに女性の練習生には、アンディ目当てで通うものも相当数含まれているようだった。

「はいっ！　今日の稽古はここまでっ！」

「ありがとうございました。」

「アンディ先生。これから私に特別に稽古をつけて下さい。」

「ちょっと、何言ってんのよ。アンディ先生は、今から私とパフェを食べに行くのよ。」

「何よズーズーしいわね。」

「先生は、私と約束したのよ。」

「私よ。」「私。」

「いや、ちょ…ちょっと待ってくれる。もう日が暮れちゃうし、早く帰らないと危険だから……。」

「そのために私たちは先生に教えてもらってるんじゃない。」

「いや、それはそうなんだけど。」

「ちょっとアンディ……」

「マ・舞……」

「アンディ先生と舞先生ってどおゆう関係なの？」

「どおゆう関係って言われても……」

「ちょっとアンディ！」

「あっハイ……それじゃ皆さん気をつけて帰ってください。」

「何だぁ、つまんないの。」

庭先まで、練習生を見送ったアンディは、急いで部屋に駆け込んだ。

「な・何かな？」

「はい、これ。」

舞はアンディに一通のエアメイルを差し出し、プイッと背中を向ける。

「誰からだろ？」

「知らないわよ。早く開けてみれば。」

「あのう、何か怒ってませんか？」

「別に。」

～おもいっきり怒っている～と思いながらアンディは封筒を開ける。

「アッ！　リチャードさんからだ。何々……ヘエ～ッ、パオパオカフェの2号店をオープンするのか？　どうやらそのパーティーの招待状らしいぞ……」

「えっ！　招待状？　やったぁ～。」

「えっ？　何がやったぁ～なの。ねぇ、ちょっと、舞ってばぁ？」

跳びはねて全身で喜びを表わした舞は、思い出したかのように、自分の部屋へと姿を消してしまった。

「機嫌直ったみたいだし、まぁいいか。」

苦悩のアンディだった……。



テリー・ボガード

「OK!」
「アイタタタ……」
「大丈夫か? ホラ、手を貸すぜ!」
「流石だな。俺もこの辺じゃ負け知らずだったが、所詮はマイナーリーグの4番だったって事か……。」
「そんなことはないよ。あんたのボクシングも強かったぜ。」
「へへ……お世辞はいいよ。それよりリチャード・マイヤが、おまえと連絡を取りたがってるらしいぜ。」
「へェ～ッ、リチャードが? そういやサウスタウンもごぶさただなァ。」
「そんなこったろう。早く電話してやんな。」
「サンキュー! またどっかで会えたら、勝負しようぜ。」
「アァ、おまえみたいなメジャーリーガーと闘えるんなら箔がつくってもんだ。楽しみにしてるぜ、テリー・ボガード!」
その屈強な男は、二本指を額にかざし、白い歯を見せテリーを見送った。
テリーは近くの駅でサウスタウン行きの切符を1枚買ってから、電話の受話器を取った。
「サウスタウンのパオパオカフェにつないでくれ。」
「お待ちください。」
雲一つない青空が広がり、強い日差しがクッキリと影をつくる。メキシコとの国境近くに位置するこの町には、小さな教会が多数見受けられる。帽子を深目に被り、テリーは駅前の教会で遊ぶ孤児たちを見つめていた。自分と同じ境遇の子供たちに、知らずに心を奪われていたのだ。
「おぃテリーか? お前、今どこにいるんだ。元気にしてるのか?」
電話の向こうでリチャードの声が弾けた。
「おいおい、リチャード。そんなにいっぺんに聞くなよ。答えられないだろ。」
「あぁ済まない。だがな、たまには連絡ぐらい入れてくれてもいいだろう。随分と捜したんだぞ。」
1人の少年がジッとこちらを見ている。テリーもその少年の視線を感じとっている。
「俺は相変わらずフラフラと楽しくやってるよ。そっちの調子はどうだい?」
「今度2号店をオープンすることになったんだ。それで、お前にも来てもらおうと思ってな。」
「へェ～ッ、そいつはおめでとう。」
「そこで、お前に頼みがあるんだが……。」
「何だよ。言ってみろよ。」
「ぜひお前に闘ってほしい男がいるんだ。ブラジルから連れてきたカポエラ使いなんだが、オープンする店のマスターを任せようと思っている。」
まだ少年はテリーを食い入るように見つめている。その瞳からは、意志の強さが伺える。
「何だ、そんなことか、お安い御用だ。その代わり、まずいホットドッグを腹一杯食わせろよ。それにルーキーに伝えといてくれ、容赦しねえって。」
「あぁ望むところだ。パーティーは3日後だからな、遅れるなよ。」
「OK! じゃあな。」
電話を切ったテリーは、先程からこちらを見つめている少年に近づこうとしたが、その少年は教会のほうへ向かって立ち去ってしまった。
「何だったんだろう?……そういえば、俺が父さんに初めて会ったのもあれくらいの年だったよなぁ……。」
ジェフ・ボガードとの思い出を打ち消すように汽車の汽笛が鳴る。サウスタウン行きの汽車がゆっくりとホームに入ってきた……。



餓狼伝説3 オフィシャルストーリー

●目次



読めばライバルに差をつけられる

オール・アバウト・シリーズ

大好評発売中

Vol.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編



■1,480円／320ページ（カラー96ページ）

対2P戦，対CPU戦の攻略法がメイン。エンディング集，インタビュー記事，投稿コーナーも掲載。

Vol.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編



■1,480円／272ページ（カラー128ページ）

多くのデータを併記した技表とシステム解析，設定イラスト＋αを集めた「禁断の章」が大好評。

Vol.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■1,400円／272ページ（カラー96ページ）

基本的なデータや攻略法，そして㊙情報を大量に掲載。全キャラの「冥土行き連続技」は必見。

Vol.6 ALL ABOUT ヴァンパイア



■1,400円／272ページ（カラー96ページ）

システム解析は基本と応用の二部構成。各種攻略法のほか，設定ストーリーを完全掲載。

Vol.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



■1,380円／240ページ（カラー96ページ）

メーカー協力による人物相関図，当たり判定の範囲を独占掲載。独自の解析データも豊富。

Vol.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■1,380円／240ページ（カラー96ページ）

データや攻略法の紹介にとどまらず，ヘンな写真や謎の歌詞など，お笑い情報も欠かさず網羅。

Vol.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■1,380円／240ページ（カラー96ページ）

ネオジオ・ファンに多大な影響を与えた一冊。攻略，資料，楽譜など，関連情報を広く深く掲載。

Vol.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■1,280円／160ページ（カラー112ページ）

初歩的な積み込みにはじまり，ぷよマスターへの道を徹底指導。ドキュメント小説を特別掲載。

Vol.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■1,480円／208ページ（カラー112ページ）

計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのルールや攻略法を紹介。『ワーヒー2』の開発手記もある。

ALL ABOUT シリーズ DELUXE 1
ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター



■2,500円 ■320ページ（カラー192ページ）

従来の倍近いサイズ（変型A4判）と重さを誇る「オール・アバウト・シリーズ・デラックス」第一弾。カラーページを惜しみなく使った技表，ポーズ&エンディング集は一見の価値あり。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

書店でA.A.シリーズを探すときは，攻略本のコーナーだけでなく，コンピュータ雑誌のコーナーもチェックしよう。しかし，そのどちらにもなかったという人は，以下の方法で購入することをオススメする。

●電波新聞社（大代表：03−3445−6111）に電話して，出版販売部につないでもらう。そして，ほしい本の名前，自分の住所と電話番号を教えれば，「ブック急便」で2〜3日以内に到着するぞ。代金は本の値段＋380円（送料）の着払い。



定価1,480円（本体1,437円） 雑誌18362-08 T1018362081482